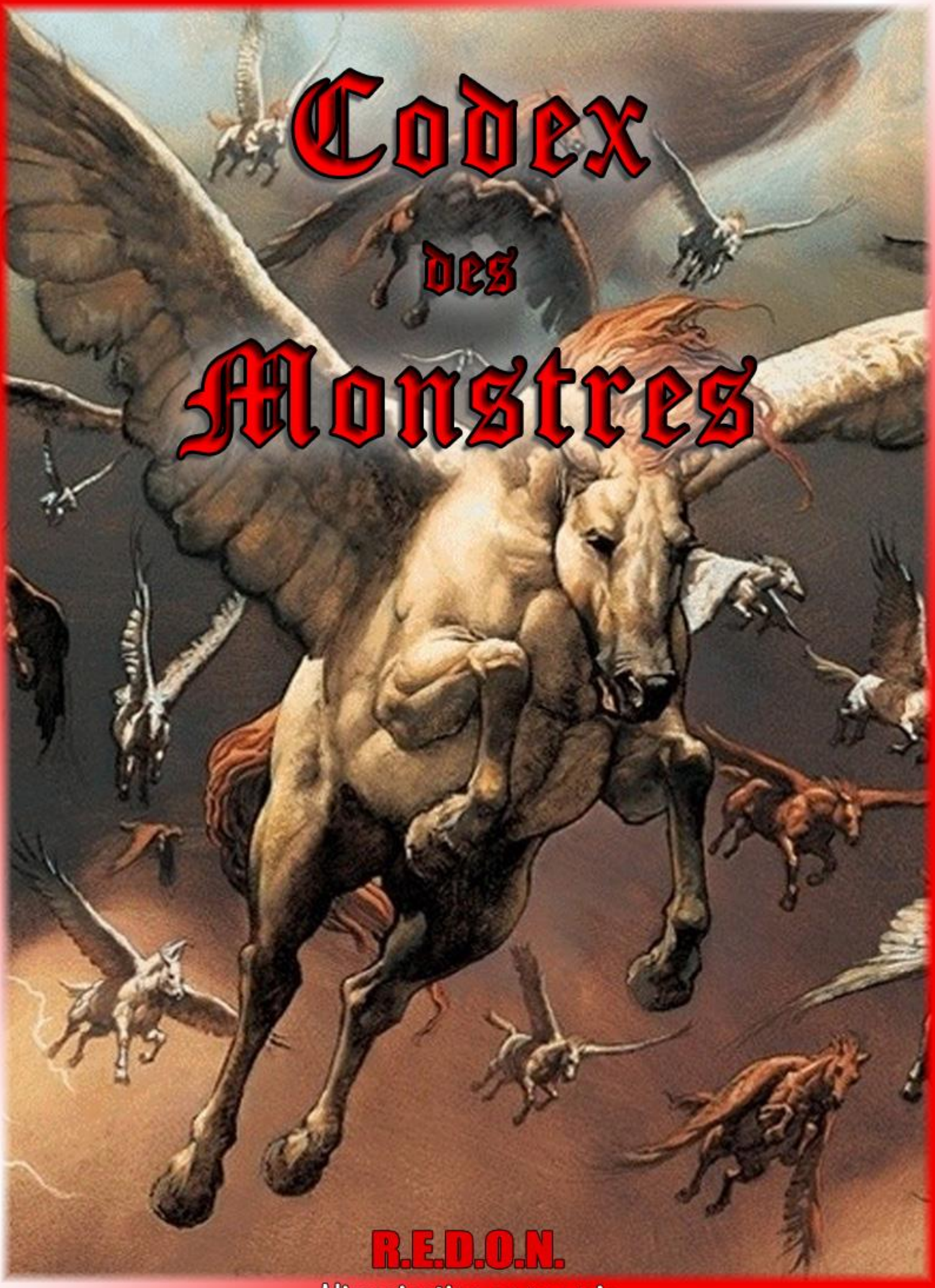
Codex des Monstres



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

7 novembre 2022

Bienvenue dans le Codex des Monstres.

Il vous présente, au fil de près de 70 pages, les créatures que vous pourrez rencontrer dans le monde fabuleux de l'Ilvanir.

Aiglours, Bulettes, Griffons ou Maguphages, Kihïnn ou poulpe astral 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 !

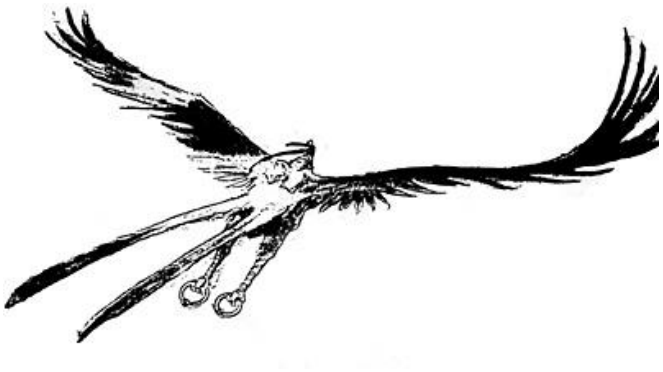
David Dierickx

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.



AIGLIER

(~ 3,50 m d'envergure)(L.N.)
(bâtard d'aigle et d'épervier,
plumage brun et blanc)
(Vitesse : 60 km/h, et 20 km/h s'il est chargé)



E.V. : 20+2D$_{10}$

Co : 1D$_4$+14 **In** : 1D$_2$+5 **Ch** : / **Ad** : 1D$_8$+7 **Fo** : 1D$_4$+12
Sag : / **Beau** : / **Con** : 1D$_6$+14 **Per** : 1D$_8$+14

2 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 6 P.I. : (1D+6)x2 (serres)

CAPACITES SPECIALES

Télépathie limitée : l'Aiglier peut communiquer avec un humain qu'il reconnaît comme son maître jusqu'à une distance de 500 mètres.

Intelligence relative : grâce aux travaux du magicien Otton Cornefeuille les Aigliers sont dotés d'une intelligence assez importante (entre 6 et 7) qui leur permet de comprendre les concepts simples s'ils sont clairement exprimés.

DESCRIPTIF

L'Aiglier est un rapace de grande envergure, environ trois mètres cinquante, issu d'un astucieux croisement entre des éperviers de l'Epée d'airain et des aigles du Taskland.
Ces manipulations furent orchestrées entre l'automne 770 du S.C. et l'hiver 772 du S.C. par le magicien Otton Cornefeuille, aidé du mage Jean Pierre Faucus. Elles permirent de donner le jour à une espèce nouvelle, celle des Aigliers, dont l'envergure impressionnante leur permet de soulever dans les aires des poids de 70 à 80 kg.
Un Aiglier en pleine forme peut emporter un tel poids sur environ deux cents kilomètres en une douzaine d'heure (avec des pauses toutes les 2 heures au minimum).

Evolution de l'Aiglier : il existe trois niveaux de développement pour un rapace Aiglier.
1°) celui présenté ci-dessus.
2°) dès qu'il atteint à 500 Points d'Aventure, l'Aiglier accède au niveau 2. Il gagne alors 1D6 de points de vie, augmenté d'un éventuel bonus de Constitution, ainsi que 2 points à placer en Attaque ou Parade, et 1 point à placer dans une qualité majeure.
3°) lorsqu'il a collecté 1.200 Points d'Aventure, l'Aiglier monte au niveau 3. Il gagne encore 1D6 de points de vie, augmenté d'un éventuel bonus de Constitution, 2 points à placer en Attaque ou Parade, et 1 point à placer dans une qualité majeure.

Il semblerait qu'un Aiglier ait une espérance de vie d'une vingtaine d'année.
On peut commencer à le dresser vers sa deuxième années, mais il ne sera physiquement capable des prouesses réalisées ci-dessus qu'à partir de sa troisième années.

Une femelle peut donner deux œufs par an. Une couvée dure environ 90 jours.

DIVERS
N.B. : un œuf sur 10 est bleu avec quelques poids blancs ou jaune. Ils ne donneront jamais le jour à un Aiglier, mais sont particulièrement dangereux car s'ils sont un peu trop secoués ils explosent faisant 3D10 Bl à 1 mètres, dégressifs jusqu'à 3 mètres.

AIGLOURS

(2,50 à 2,90 m)(N.)
(pelage et plumes de blanc à gris argenté)
(Nb rencontré : 1~4 individus)



Résistance à la Magie 15 %.

E.V. : 45~60

Co : 15~18 **In** : 3~5 **Ch** : 3~4 **Ad** : 17~18 **Fo** : 17~19
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 12~14

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 2~3 (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : (1D+6 à 8)x2 (griffes)
2D+5 (bec)

CAPACITES SPECIALES

Ultravision à 150 mètres.

Cri d'aigle : au combat, lorsqu'il se sent particulièrement menacé, l'Aiglours utilise son cri strident pour paralyser les nerfs de son adversaire. Si celui-ci ne réussi pas une épreuve de Constitution avec malus de 6 points, il est comme sonné pour 1D4 assauts (malus de 2 pts en Att et Prd, 40% d'échec de sort).

DESCRIPTIF

L'Aiglours est un monstre humanoïde issu du croisement d'un ours et d'un aigle géant. On s'accorde à penser que cet hybride serait né d'expériences magiques orchestrées par les mages elfes de l'époque des guerres nano-elfiques.
De l'aigle, il conserve la tête, les plumes qui couvrent toute la partie supérieure du corps (tête, épaules et une partie du torse), et le cri particulièrement puissant et strident.
De l'ours, il a hérité le corps, le pelage sur la plus grande partie, et la stature exceptionnellement puissante.
Les Aiglours, comme leurs lointains parents ours, sont des solitaires. Ils ne s'unissent que tous les deux ou trois ans, et le couple ainsi formé dure qu'au plus 6 à 12 mois. Passé ce laps de temps, la femelle reste seule et assume l'éducation et l'alimentation des deux à trois jeunes qu'aura produit l'union un an auparavant.



Cavernicoles, on rencontre surtout des Aiglours dans les régions de basses et de moyennes montagnes, bien qu'ils puissent aussi s'adapter à des altitudes plus importantes. En revanche, on ne les rencontre que très exceptionnellement en plaine.
Le terrain de chasse de ces omnivores (alimentation à 60% constitué de mammifères de taille moyenne comme des chevreuils, des chèvres sauvages…) est assez vaste, de l'ordre d'au moins 60 km autour du gîte, et s'étend le plus souvent sur des régions très boisées.
Bien qu'il soit physiquement incapable de voler, l'Aiglours peut se déplacer assez rapidement dans son milieu naturel, couvrant jusqu'à 120 km dans une seule journée, avec une vitesse de pointe extrême à 45 km/h (environ 12m/sec).

L'espérance de vie de l'aiglours est de 45 ans.
Il est d'un naturel agressif sur son territoire, mais il n'oublie jamais une certaine prudence, surtout en face des nains et des humains, face auxquels il n'hésite pas à battre en retraite, si possible, dés que la situation semble basculer en sa défaveur.

DIVERS

ARAIGNEES



(taille : variable – d'une dizaine de cm à plus d'un mètre) (N.)
(chitine sombre, jaunâtre, rougeâtre, bleuté…)
(Nb rencontré : 1 individu ou variable)
(Vitesse : 1~5 m/sec - peut varier grandement)

Les araignées appartiennent à l'espèce des arachnides. Proches des insectes, Elles en sont pourtant différentes par leur nombre de pattes notamment.
Leur mode de reproduction est ovipare et une femelle peut pondre de quelques oeufs par an à des centaines, en fonction des espèces. Il existe une variété très importante d'araignées, dont nous ne présenterons ici que quelques espèces.

DIVERS

Un Médicastre pourra assez facilement créer un antidote au poison d'une araignée en utilisant un peu de celui-ci. Il faut bien sûr pour cela un laboratoire et un peu de temps.
Nombreux sont ainsi les médicastres qui rémunèrent assez bien la capture de spécimens vivants.

ARAIGNEE SABRE



(1,60 à 2,40 m de haut)(N.)
(chitine bleue avec des taches rousses)
(Nb rencontré : 1, exceptionnellement 2~3)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)

Résistance à la Magie 10%.

E.V. : 70~85

Co : 18~20 **In** : 4~5 **Ch** : 3~5 **Ad** : 18~20 **Fo** : 14~16
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 17~19

3 Att./ Assaut.

Att : 16~18 Pr : 5~7 (chitine)
Prd : 13~15 P.I. : (2D+6 à 8)x2 (patte sabre)
1D+8 (mandibules) (+poison)

CAPACITES SPECIALES

Nyctalopie. A 80 mètres

Glande à Acide : à 40 m l'araignée-sabre peut faire mouche sur une cible de la taille d'un petit chien, faisant alors 5D10 de Bl par l'acide (jet de sauvegarde pour les objets exposés). Une Araignée-sabre adulte ne peut tirer ainsi que 2 salves en 24 heures.

Poison : Si elle parvient à blesser de ses mandibules, l'araignée sabre inocule un poison particulièrement toxique. La victime doit alors réaliser un Jet de Sauvegarde contre les Poisons (en cas de succès ½ effets – en cas d'échec effets entiers).
Au 3ème assaut, la victime perd 4 pts en Force et 2 en Adresse et 15% de ses pts de vie de base (sur total actuel y compris).
Au 5ème assaut, le sujet perd encore 2 pts de Fo et 2 en Ad, plus 20% de ses pts de vie de base (sur total actuel y compris).
Au 8ème assaut, le sujet perd enfin 2 pts de Force et 2 en Ad, et encore 20% de ses pts de vie de base (sur tot. act. y compris).

Si la victime survie, elle recouvrira la plénitude de ses capacités après 24 heures de repos.

DESCRIPTIF

L'araignée-sabre est un arachnide de très grande taille : elle peut atteindre jusqu'à 2,50 m de haut pour près de 3,60 m d'envergure.
On la rencontre dans les zones très humides, souvent au cœur de réseaux souterrains.
Elle vit généralement en solitaire étendant sa zone de chasse sur près de 2 km autour de son antre.
L'espérance de vie d'une Araignée-sabre est de 65 années.

DIVERS

ARAIGNEE TRICLOPE DES OMBRES



(1,40 à 1,60 m de haut environ
3,80 m d'envergure)
(N.)

(chitine marron à brune, poils roux à bruns)
(Nb rencontré : 1, exceptionnellement 2)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)

Résistance à la Magie 35 à 50%.

E.V. : 110~135

Co : 18~20 **In** : 6~7 **Ch** : 3~5 **Ad** : 11~12 **Fo** : 16~18
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 14~16

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 15~16 Pr : 6~8 (chitine)
Prd : 11~13 P.I. : (2D+8 à 10)x2 (pattes)
1D+10 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Vision du troisième oeil. Nyctalopie à 800 mètres, Infravision à 200 mètres, Vision réelle à 150 mètres, Vision de l'invisible à 80 mètres.

Régénération. Héritage de son ancêtre qui fut touché par les Dieux, l'Araignée Triclope régénère ses tissus, et tous ses membres perdus, en un seul repos de 12 heures !

Coup perforant. Les pattes de l'Araignée Triclope sont particulièrement résistantes et les deux antérieures sont extrêmement acérées. Sur un résultat d'attaque de 3 ou 4 avec ces armes, elle plante une de ses pattes dans les chairs de sa victime et la déchire littéralement occasionnant dans 50% des cas 1D6 PI supplémentaires.

Soie entravante. Lorsqu'un adversaire est au sol et inerte durant au moins 3 assauts, et si elle n'est pas importunée par d'autres ennemis, l'Araignée Triclope commence à l'envelopper de son fil de soi très résistant. En vingt assauts elle a peaufiné le cocon qui va envelopper sa proie jusqu'à ce qu'elle se décide à la dévorer (généralement 2 à 3 jours après sa mort).
Rompre de l'intérieur un tel cocon demande trois épreuves de Forces successives réussies à malus de 6.

DESCRIPTIF

L'Araignée Triclope des Ombres est un arachnide particulièrement massif. Ses huit pattes sont très puissantes et leur pointe très acérée. Elle présente une face hideuse où brillent d'une lueur sombre trois yeux.
C'est une créature assez intelligente pour pouvoir s'adapter à des tactiques, prévoir des pièges (en utilisant par exemple sa soie), …
La mère de toutes les araignées de cette espèce, *Tünhgahat la tisseuse*, fut créée par le dieu Boron pour garder l'un des accès à la forteresse d'Ahartagul, aux débuts de la guerre contre les Titans. Oubliée après cette époque, elle quitta les sombres cavernes et alla par les chemins de Dère répandre sa progéniture.

Habitat et structure sociale. L'Araignée Triclope des Ombres vit dans des zones fraîches et déteste la chaleur trop importante. Pour cette raison, elle évite les heures les plus chaudes et les plus lumineuses de la journée.
C'est une créature solitaire. Elle abandonne à leur sort les petits qui éclosent loin de sa tanière.

Alimentation. Exclusivement carnivore, l'Araignée Triclope chasse toutes les créatures, grandes ou petites, qui passent à proximité de son antre. Lorsqu'elle a raison d'une proie, elle l'enveloppe rapidement dans un cocon de soie très résistant. Sauf si elle est affamée, elle ne dévore ses victimes que 2 à 3 jours après leur capture.

Reproduction et espérance de vie. L'Araignée Triclope est à la fois mâle et femelle. Tous les deux ans, elle pond 2D4 œufs, à au moins 5 kilomètres de sa tanière. Les œufs écloront en 3 semaines et les jeunes s'affronteront jusqu'à ce qu'un seul survive.
Une jeune Araignée Triclope devient mature en deux ans.
L'espérance de vie de cette espèce est de 220 années.

DIVERS

GARDIENNE NOIRE

(0,15 à 0,40 m de haut
0,35 à 0,80 m d'envergure)
(N.)

(chitine noire, luisante, poils noirs)
(Nb rencontré : 1~6, exceptionnellement 3~12)
(Vitesse : 2 à 3 m/sec)



E.V. : 16~25

Co : 12~14 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 10~12 **Fo** : 3~4
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 6~7 **Per** : 13~14

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 1 (chitine)
Prd : 6~8 P.I. : 1D+1 à +2 (crochets) + poison

CAPACITES SPECIALES

Poison. Si une Gardienne Noire parvient à blesser un adversaire, elle inocule un poison aux propriétés urticantes fortes.
Jet de sauvegarde contre les poisons.
En cas de succès : le sujet perd 1 point de vie tous les 3 assauts durant une minute entière.
En cas d'échec : le sujet perd 1D6 points de vie tous les 2 assauts durant une minute entière. Au bout de 4 assauts, il subit également des démangeaisons virulentes qui lui occasionnent une perte de 2 points d'adresse, d'Attaque et de Parade pendant 5 minutes.

DESCRIPTIF

Les Gardiennes noires sont des araignées de taille moyenne. Elles peuvent atteindre au plus 40 cm de haut pour près de 80 cm d'envergure. Leur corps est noir.

Habitat et structure sociale. Les Gardiennes noires vivent dans des recoins sombres, et humides, où elles tissent une toile assez résistante, souvent près du sol, pour capturer de petits rongeurs (rats, souriceaux, musaraignes, …).
Ce sont des créatures « semi-solitaires », c'est-à-dire qu'elles vivent en petites colonies de 10 à 30 individus (rarement plus) mais dans des endroits suffisamment vastes pour que chacune puisse disposer d'un espace propre d'au moins 10 mètres autour de son antre.
Elles ne chassent que très peu, et jamais en groupe, mais peuvent s'unir si des intrus trop dangereux pénètrent leur « territoire ».

Alimentation. Carnivores, les Gardiennes Noires se nourrissent essentiellement de petits rongeurs et de chauves-souris.

Reproduction et espérance de vie. Mâles et femelles s'unissent tous les 2 à 3 ans. La femelle pond 3D6 œufs dans son antre. Les œufs éclosent en 5 semaines. Les jeunes sont immédiatement chassés par leur mère et doivent se trouver une tanière propre. Ils atteindront leur maturité en deux ans.
L'espérance de vie d'une Gardienne Noire est de 18 années.

DIVERS

MYGALE GEANTE DES CAVERNES



(0,90 à 1,20 m de haut environ 2,20 m d'envergure)
(N.)

(chitine brune à noire, poils roux à bruns)
(Nb rencontré : 1, exceptionnellement 2)
(Vitesse : 4 à 5 m/sec)

E.V. : 55~75

Co : 18~20 **In** : 4~5 **Ch** : 3~5 **Ad** : 18~20 **Fo** : 14~18
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 17~19

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 3~4 (chitine)
Prd : 7~8 P.I. : (1D+6)x2 (pattes)
2D+4 (crochets) + poison

CAPACITES SPECIALES

Infravision. A 40 mètres.

Poison. La Mygale Géante des Cavernes peut inoculer un venin très dangereux, la « foudre des mygales », par simple contact de sa salive lors d'une morsure. Ce risque est de 70 à 80% par morsure. Il faut au moins 8 heures de « bon sommeil » à une victime de ce poison pour recouvrer sa Force perdue.
Jet de Sauvegarde contre les poisons.
En cas de succès : la foudre des mygales occasionne 2D6 Bl par assaut durant 1D6 assauts et la perte de 1 pt de Force tous les 4 assauts jusqu'à concurrence de 3 pts.
En cas d'échec : le poison inflige 2D6 Bl par assaut durant 2D6 assauts et la perte de 1 pt de Force tous les 4 assauts jusqu'à concurrence de 5 pts.

Maladie. A chaque morsure d'une Mygale Géante, il existe un risque de 3% de contracter une maladie qui agit en 1D3 jours. Cette maladie peut varier dans ses effets d'un sujet à un autre. Tirage d'1D8 :

1 à **2** : cécité totale (-8 Perception, -3 Att, -4 Prd, …)
3, **4**, **5** : myopie grave (-4 Perception, -1 Att, -2 Prd, …)
6, **7**, **8** : paralysie d'un membre

DESCRIPTIF

La Mygale Géante des Cavernes est une araignée de très grande taille, pouvant atteindre jusqu'à 1,20 mètre de haut !

Habitat et structure sociale. Araignée solitaire, la Mygale Géante choisit son antre dans des lieux humides et sombres. Elle y tisse une toile robuste, dont de nombreux fils partent alentours pour constituer autant d'alarme pour la prévenir de l'approche de ses proies.

Alimentation. La Mygale Géante est carnivore, comme toutes ses congénères. Elle se nourrit de gibiers de toutes tailles, du mulot jusqu'à l'humanoïde de taille moyenne.
Elle consomme sa nourriture indifféremment fraîche ou faisandée.
Même si elle est capable de supporter des jeûnes de plusieurs jours, voire de plusieurs semaines, son apport carné normal quotidien est idéalement de douze à quinze kilos de viande.

Reproduction et espérance de vie. Mâles et femelles s'unissent tous les 3 ans en moyenne. Une femelle pond 1D6+2 œufs dans son antre. Les œufs éclosent en 12 semaines. Les jeunes sont immédiatement chassés par leur mère et doivent se trouver une tanière propre, dont elle veillera à ce qu'elle ne soit pas distante de moins de 500 mètres de son propre gîte. Les petits atteindront leur maturité en trois ans.
L'espérance de vie d'une Mygale Géante des Cavernes est de 60 années.

DIVERS

VEUVE DES PROFONDEURS



(1,90 à 2,60 m de haut
2,60 m à 4,20 m d'envergure)
(N.)

(chitine marron à brune, poils oburnes à marrons)
(Nb rencontré : 1, exceptionnellement 2)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec)

E.V. : 120~165

Co : 18~20 **In** : 4~6 **Ch** : 2~3 **Ad** : 12~14 **Fo** : 16~18
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 15~17 **Per** : 16~18

3 à 4 Att./ Assaut.

1 à 2 Prd./ Assaut.

Att : 13~15
Prd : 11~13

Pr : 6~7 (chitine)
P.I. : (1D+4 à 6)x3 (pattes)
3D+4 (crochets) + poison

CAPACITES SPECIALES

Poison. La salive de la Veuve des Profondeurs véhicule un venin virulent, le « baiser de la veuve ».
Le risque qu'une morsure des crochets communique ce venin est de 70 à 80% par morsure. Il faut au moins trois jours de « bon repos » à une victime de ce poison pour recouvrer toutes ses capacités.
Jet de Sauvegarde contre les poisons avec malus de 4 points.
En cas de succès : le baiser de la veuve occasionne 2D6 Bl tous les deux assauts durant 2D6 assauts et la perte de 1 pt de Force et de Constitution tous les 4 assauts jusqu'à concurrence de 3 pts.
En cas d'échec : le poison inflige 3D6 Bl tous les 2 assauts durant 4D6 assauts et la perte de 1 pt de Force et de Constitution tous les 4 assauts jusqu'à concurrence de 7 pts.

Maladie. A chaque morsure d'une Veuve des Profondeurs, il existe un risque de 5% de contracter une maladie qui agit en 1D4 jours. Cette maladie peut varier dans ses effets d'un sujet à un autre. Tirage d'1D8 :

- **1**, **2** : cécité partielle (-6 Perception, -2 Att, -3 Prd, …) durant 2D4 semaines
- **3**, **4** : faiblesse durable (-2 en Force et Constitution) durant 2D6 mois
- **5**, **6** : myopie grave (-4 Perception, -1 Att, -2 Prd, …) durant 2D4 mois
- **7**, **8** : paralysie d'un membre durant 2D4 semaines

DESCRIPTIF

La Veuve des Profondeurs est un arachnide aux proportions gigantesques. Elle est sans doute la plus massive et aussi la plus grande des araignées vivants sur Dère.
On la rencontre sous des latitudes variables, mais jamais dans les zones extrêmes comme les déserts arides ou les pôles glacés.

Habitat et structure sociale. Toujours solitaire, la Veuve des profondeurs affectionne les endroits sombres, frais, où elle pourra partiellement se dissimuler malgré son volume important. De vastes réseaux souterrains, des cavernes aussi profondes qu'humides, feront pour elle un abri idéal.

Alimentation. Carnivore, exclusivement, les Veuves des Profondeurs aiment la viande très faisandée. Ainsi, lorsqu'elle capture une proie, elle aime à l'entourer d'un linceul de soie, résistante, pour que la viande puisse pourrir aussi sûrement que lentement. Elle dévore une proie seulement une à deux semaines après sa capture.
Elle opère de deux façons pour s'emparer de ses proies. Soit elle attend patiemment qu'une créature vienne se prendre dans ses toiles collantes… Soit, c'est particulièrement vrai quand la faim se fait trop grande, elle part en chasse pour capturer quelque proie bien grasse.
Il faut à la Veuve des Profondeurs en moyenne 30 kg de chair par jour pour satisfaire son appétit.

Reproduction et espérance de vie. La Veuve des Profondeurs est hermaphrodite, mais elle ne peut pas se féconder elle-même. Il lui est donc nécessaire, souvent une à deux fois par décennies, de rechercher un partenaire. Après l'union, où les deux créatures se fécondent mutuellement, l'un des deux individus trouvent toujours une mort certaine sous les coups de l'autre !
La ponte a lieu 3 semaines après l'union. Les œufs éclosent en 8 semaines. Les petits vivent alors auprès de leur parent durant 6 à 12 mois, jusqu'à atteindre au moins 25 kg. Après quoi ils sont chassés hors du nid et doivent subvenir seuls à leur survie.
L'espérance de vie d'une Veuve des Profondeurs est de 250 à 300 années.

DIVERS

ARACHNIEN



(2,20 à 2,60 m)(N.)
(sorte de centaure arachnéen au corps chitineux généralement clair et légèrement velu)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 8 à 10 m/sec)

E.V. : 42~60

Co : 14~16 **In** : 6~8 **Ch** : 2~3 **Ad** : 18~20 **Fo** : 16~18
Sag : 8~10 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 15~18

2 à 5 Att./ Assaut.
2 Prd./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 6~7 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : (1D+6~8)x2~4 (griffes antérieures)
1D+4 (mendibules) + poison

CAPACITES SPECIALES

Escalade sur des surfaces de bois : 95%, de pierre : 80%.
Infravision à 30 m et Ultravision à 300 m.



DESCRIPTIF

Les Arachniens sont des créatures hybrides évoquant une sorte de centaure arachnéen. Un abdomen massif, quatre pattes postérieures pour la marche, l'escalade, et quatre pattes antérieures pour la préhension, un buste vaguement humanoïde et une tête pourvue de mandibules et de grands yeux à facettes, voilà l'Arcachnien. Ajoutons que sa peau chitineuse est blanchâtre et extrêmement résistante.
Il existe deux espèces très proches d'Arachniens, qui ne diffèrent en fait que par leur habitat et leur couleur de chitine. L'Arachnien arboricole d'une part, dit « pale » dont la chitine est d'un blanc immaculé et qui aime installer son nid dans les plus hautes branches des arbres du cœur des forêts du sud et du centre Ilvanirien. L'Arachnéen cavernicole d'autre part, appelé « jaune », dont la chitine présente un aspect ivoirin, et qui affectionne les cavernes profondes et humides dans tout le continent.
Ces deux espèces ne comptent que des individus solitaires. Les Arachnéens, créatures hermaphrodites, ne s'accouplent qu'une fois tous les deux ou trois ans dans une union où les deux individus sont à la fois masculins et féminins. De ces rencontres éclosent une douzaine d'œufs par individus six mois plus tard. Deux ou trois Arachnéens arriveront à maturité lors de leur troisième année et partiront s'installer en solitaire à plusieurs kilomètres de l'endroit qui les a vue naître.
L'espérance de vie d'un Arachnéen est de 35 ans environ.
Les Arachniens ne parlent pas, ils émettent des sifflements aiguës, différemment modulés.

Combat : un Arachnien frappe avec ses membres antérieurs, le plus souvent deux d'entre eux, mais parfois avec trois (30% de chance) ou quatre (20% de chance).
Si un adversaire est atteint par deux coups de ces membres, il est agrippé dans 33% des cas et ne pourra se libérer qu'à son tour d'attaque en réussissant un jet d'Adresse et de Force. S'il ne s'est pas libéré, il subira alors d'éventuelles attaques des membres antérieurs libres de l'Arachien et une attaque des mendibules

Poison : lorsqu'il parvient à mordre un adversaire, l'Arachnien lui inocule un poison violent. Un jet de Résistance au poison doit être fait par la victime. En cas de succès le sujet, engourdi, perd 2 points en Attaque et en Parade pour 2D8 minutes. En cas d'échec, le sujet voit ses membres se paralyser en quelques assauts (malus de 2 points cumulatifs par assauts en Attaque et en Parade (-2/-2 au 1er, -4/-4 au 2ème …). Durée : 2D8 heures

DIVERS

Chacune des griffes uniques qui terminent les quatre membres postérieurs de l'Arachnien peut être transformé par un artisan armurier habile en un stylet +2 (non magique bien évidemment).

ARAG-OURÄNH

« Grand singe carnivore »



(~2,20 m « déployé »)
(N.)
(poils blancs et gris, plus long de part et d'autres du crâne)
(Nb rencontré : 1 ou 6 à 60 individus)
(Vitesse : 8 à 10 m/sec)

E.V. : 35~60
30~45 (*femelle*)
15~25 (*jeune*)

Co : 14~16 **In** : 2~5 **Ch** : / **Ad** : 16~17 **Fo** : 20~22
Sag : 3~6 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 14~17

3 Att./ Assaut.

Att : 14 (12) (9)
Prd : 10 (7) (6)

Pr : 8~11 (naturelle)
P.I. : 2D+4 (morsure)
(1D+6)x2 (poings)

NB : pour les femelles de cette espèce il faut retrancher 2 pts en Constitution et Force, et 2 pts en PI. Les notes d'Attaque et de Parade sont indiquées dans la première parenthèse
NBB : pour les jeunes de cette espèce il faut retrancher pts en Constitution et Force, et 4 pts en PI. Les notes d'Attaque et de Parade sont indiquées dans la seconde parenthèse

CAPACITES SPECIALES

Jet de pierres. Jusqu'à une distance de 20 mètres, les Arag-Ouränhs sont capables de lancer des pierres, faisant 1D+3 PI.

Armes de poing. Certains de ces primates peuvent utiliser des gourdins, occasionnant alors 1D+10 à 12 PI. Mais dans ce cas ils ne frappent qu'une fois avec cette arme en addition d'une morsure.

DESCRIPTIF

Les Arag-Ouränh sont de grands singes au pelage blanc ou gris clair, tirant parfois sur le jaune roux.
Ils peuvent mesurer jusqu'à 2,20 mètres lorsqu'ils se tiennent debout, ce qu'ils font communément pour essayer d'impressionner un autre mâle à la saison des amours, ou un adversaire dans une situation de conflit.

Habitat et Structure sociale
Ces primates vivent dans les zones fortement boisées et les jungles (ils sont très présents dans le nord de l'Eriasie). Ils forment de petits « clans » de quelques dizaines d'individus. Un tel clan est conduit par un mâle dominant de grande taille (certains de ceux-là peuvent atteindre à plus de 2,20 m et développer une force qui peut atteindre les 24).

Alimentation
Les Arag-Ouränhs se nourrissent essentiellement de viande et de feuilles. Ils chassent surtout de petits rongeurs et des oiseaux. Un grand mâle peut consommer jusqu'à 5 kg de viande par jour et jusqu'à près de 3 kg de feuillage.
Lorsque le petit gibier vient à manquer sur leur territoire, ces primates se mettent en quête de proies plus importantes (sangliers, loups, félins, humanoïdes…) pour compléter leur alimentation, mais en temps « normal » ils ne sont guère agressifs que si un individu vient à s'approcher par trop du grand arbre qui abrite les jeunes.



Reproduction et Espérance de vie
D'une espérance de vie de 40 années environ, les Arag-Ouränhs deviennent mature lors de leur sixième année. Une femelle n'a jamais plus d'un jeune avec elle, mais elle peut-être fécondée une fois par an entre son sixième et son trente-sixième anniversaire.

Combat. Au corps à corps, ces grands singes utilisent leur morsure en addition de leurs poings, mais ils sont aussi capables de projeter violemment sur plusieurs mètres un adversaire plus léger qu'eux-mêmes.

DIVERS

Des légendes Hagwonis (indigènes du nord de l'Eriasie) évoquent des Arag-Ouränhs blancs d'une grande intelligence et d'une « cité des Arags » qui se situerait entre les monts Tiss et Irna.

BHAËGALA



(1,80 m au garot et 3,30 m de long)(N.)
(corps puissant, pelage ocre à fauve)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 14 à 16 m/sec)

Résistance à la Magie %.

E.V. : 45~65

Co : 12~14 **In** : 8~9 **Ch** : / **Ad** : 16~20 **Fo** : 18~22
Sag : 9~10 **Beau** : / **Con** : 16~18 **Per** : 14~16

3 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 3 ()
Prd : 6~8 P.I. : 2D+3 (gueule)
(1D+5)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

- **Régénération rapide des tissus** : pour une période de repos de 8 heures complètes, le Bhaëgala récupère 3 points de vie.
- **Bonus de 3 points pour les jets de sauvegarde sur le Poison**.
- **Dissipation de la Magie** : pour les sorts qui les ciblent directement (4x/j) (80% de succès, quelque soit le niveau du lanceur)
- **Chute de grandes hauteurs** : sans se blesser, le Bhaëgala peut choir d'une hauteur de 20 mètres (au-delà, considérer la chute comme normale, puis diviser les points de vie perdus par deux).

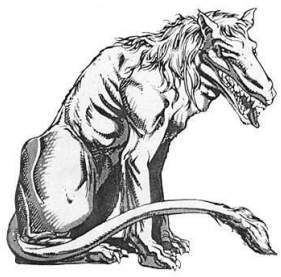
DESCRIPTIF

A l'état sauvage, les Bhaëgalas sont des animaux plutôt solitaires. Ils ne recherchent la compagnie de leur espèce que durant la période d'accouplement (qui commence en avril). L'union entre un mâle et une femelle dure environ un an et demi, soit tout juste le temps pour que la progéniture, souvent triple, d'atteindre une autonomie partielle, ensuite le mâle quitte la femelle qui élève encore durant deux ans les petits.
La période de gestation est de 6 mois entiers. L'espérance de vie d'un Bhaëgala est de 50 années environ.
Malgré leur taille imposante, les Bhaëgalas sont des créatures arboricoles, qui apprécient l'abri assez sûr des hautes frondaisons.

Alimentation. Omnivores à forte tendance carnivore (75% de l'alimentation est faite d'animaux de taille moyenne à grande), les Bhaëgalas ont une prédilection pour la viande de sanglier et la chair des gobelinoïdes.

Intelligence. Les Bhaëgalas sont des êtres « roués », rusés. Ils ne développent jamais de langage, mais ils possèdent une faculté d'adaptation et une compréhension globale des situations qui permet de les reconnaître comme réellement intelligents.

Domestication. Si on les sépare de leurs géniteurs dans les deux premiers mois de leur vie, les Bhaëgalas font des animaux domestiques très intéressants. Ils se dressent assez facilement et peuvent devenir de bons gardiens, et même, les Orques Blancs apprécient particulièrement cette faculté de la race, être dressés à la monte pour servir de coursiers « fidèles et attentifs ».
Les Orques Blancs, tout comme les Gnolls accordent un grand prix à la domestication de ces créatures.



Notons que les Bhaëgalas domestiqués ne deviennent jamais aussi intelligents que leurs frères sauvages (Int. Maxi :6 à 7).

Combat : à l'état sauvage, la technique de chasse privilégiée par le Bhaëgala est la suivante : il se place dans une position en hauteur (rocher, branche haute) et se laisse tomber sur une proie potentielle. Dans ce cas, le Bhaëgala ne peut frapper que de ses deux pattes antérieures, mais il occasionne toujours le maximum de dégât.
Au corps à corps, le Bhaëgala utilise ses deux pattes antérieures et sa morsure.

DIVERS

BULETTE



(haut. 3,00 m et long. 4 m)(N.)
()
(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec, 6 m/sec sous terre)

E.V. : 140~160

Co : 20 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 33~35
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 9~10

3 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 10~12 (carapace)
Prd : 8~9 P.I. : 7D+5 (gueule)
(4D+6)x2 (pattes)

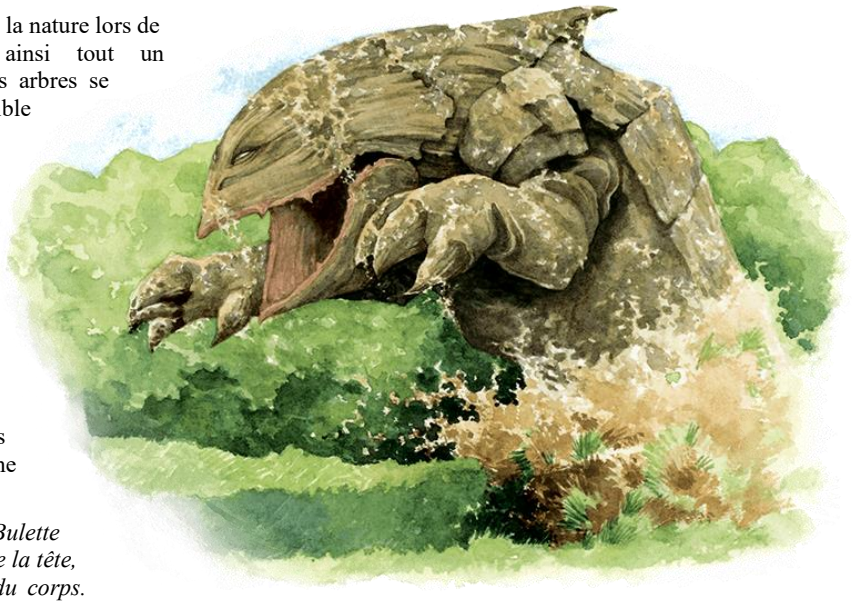
CAPACITES SPECIALES

Bond. Très étonnamment, compte tenu de sa masse et de sa morphologie, la Bulette est capable d'effectuer des bonds de combat tout à fait surprenants. Ces bonds, en hauteur uniquement, peuvent atteindre 3 mètres de haut. La Bulette effectue de telle manœuvre lorsqu'elle se sent menacée et encerclé : un bond lui permet de frapper de ses 4 pattes simultanément.

DESCRIPTIF

Aussi appelé « Requin de Terre », la Bulette est un prédateur dangereux.
Solitaire, la Bulette occupe un territoire de chasse pouvant atteindre 90 km², sur 2 à 5 km de profondeur.

Alimentation : **omnivore**, la bulette est toujours affamée. Ses proies favorites sont les chevaux, dont elles perçoivent la présence à plus de 10 km, les humanoïdes (à l'exception des nains et des elfes), et les créatures cavernicoles hibernantes qui font un gibier facile une partie de l'année.
Pour se nourrir, le nombre des adversaires/proies n'inquiète absolument pas la Bulette. Elle consomme tout de sa victime : chairs, os, équipements, armes…
Une Bulette occasionne de graves dommages à la nature lors de ses chasses souterraines, bouleversant ainsi tout un écosystème. Bien souvent, de très vénérables arbres se trouvent déracinés lors des passages à faible profondeur d'une telle créature.
Lorsqu'elle a épuisé les ressources d'un territoire, la Bulette migre vers un autre lieu…



Reproduction et espérance de vie. La Bulette est sans doute ovipare, bien qu'on ait jamais observé d'œufs ni même d'individus très jeunes.
L'espérance de vie d'une Bulette dépasse sans doute les 180 ans.

Combat : la Bulette utilise sa morsure et les coups de deux de ses pattes dans un même assaut, et ce avec une redoutable dextérité.

N.B. : il existe une zone de la carapace de la Bulette où la protection n'est que de 4 points : derrière la tête, à l'interstice entre la coiffe et la carapace du corps. Cet endroit est cependant difficile à atteindre et un combattant se verra infliger un malus de 4 points en attaque pour de telles tentatives.

DIVERS

Un excellent armurier pourra, avec seulement deux ou trois plaques de la carapace d'une Bulette réaliser un bouclier d'une protection égale à 3 ou 4 points.

CAQUIROU



(0,35 à 0,45 m de haut)(N.)
(oiseau aptère, plumage blanc, pattes et bec rouges,
pourvu de 4 petites crêtes rougeâtres)
(le cri ressemble à celui du coq mais en modulant un « ca-ki-rou »)
(Nb rencontré : 1 individu, ou 2 à 16)
(Vitesse : 6 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 3~5

Co : 10~12 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 15~16 **Fo** : 3~4
Sag : 9~10 **Beau** : / **Con** : 6~8 **Per** : 15~18

1 Att./ Assaut.

Att : 7~8 Pr : 3~4 (naturelle)
Prd : 2~4 P.I. : 1D+2 (ergot)

PSI : 40~50

Att : aucune *Def : F*

CAPACITES SPECIALES

Détection Psi. Un Caquirou peut percevoir un rayonnement psi à grande distance (jusqu'à 500 m pour l'utilisation d'un pouvoir majeur, 200 m pour un pouvoir mineur, 10 m pour un Psionniste inactif).

Course agile. S'ils ne sont pas particulièrement rapides, les Caquiroux sont capables de courir en prenant des virages très serrés, ce qui les rend particulièrement difficile à saisir.

DESCRIPTIF

Le Caquirou est un oiseau aptère (sans ailes) de petite taille, assez proche du poulet. Son pelage est invariablement blanc, et ses pattes, comme son bec, ses yeux et ses petites crêtes, sont rouges corail. Un adulte pèse environ 3,5 kg pour près de 40 cm de haut.

Habitat et société.
Les Caquiroux vivent dans les zones tempérées et chaudes. Ils dorment à même le sol, et si possible entre les racines de grands arbres. Ils forment des groupes d'une vingtaine d'individus, conduits par un grand mâle reconnaissable à ses ergots particulièrement acérés.
S'ils sont plutôt farouches et craintifs d'ordinaires, les Caquiroux peuvent devenir littéralement enragés s'ils détectent la présence d'un Psionniste. Ils se ruent alors sur lui pour tenter de le lacérer de ses ergots. S'ils parviennent à abattre une créature Psionniste, les Caquiroux tenteront ensuite de se repaître de son cerveau.

Alimentation
L'espèce est particulièrement sensible aux émanations psionniques et telluriques. Aux endroits propices, le Caquirou creuse le sol à l'aide de ses ergots pour en extraire des petites pierres chargées d'énergie tellurique (de petites pierres brunes grosses comme des grains de blé). Il les avale pour en extraire la force nutritive grâce à un organe particulier de son corps, la « graselle », proche du gésier. En complément de cette alimentation, le Caquirou ingurgite également des vermisseaux, des gastéropodes, et des insectes…

Reproduction et Espérance de vie
Le Caquirou est une créature ovipare. Une femelle pond de 3 à 5 œufs par mois (en deux jours). Elle les couve ensuite durant 3 semaines (jusqu'à éclosion). Un poussin devient adulte en 3 mois.
L'espérance de vie d'un Caquirou est d'environ 5 ans.
Le Caquirou ne pond pas en captivité !

DIVERS

Note : on peut réaliser d'étonnantes potions d'énergie astrale en utilisant le gésier du Caquirou (20 cl d'eau pure, 1 gésier de Caquirou, 2 cl de sang de bovin → potion de 5D12 points astraux !).

CENTAURE



(2,65 à 3,00 m)(N., CB)
(tronc humain et corps de cheval)
(Nb rencontré : 1~8 ou 10~100 individus)
(Vitesse : jusqu'à 16 m/sec)

Résistance à la Magie *(variable)* %.

E.V. : 40~58

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

1 à 4 Att./ Assaut.

Att : 10~14
Prd : 10~12

Pr : 1~+ (peau plus protection éventuelle)
P.I. : (1D+4)x2 (sabots)
et 1D+3+ (3 à 6) (gourdin)
ou 1D+4+ (3 à 6) (lance)
ou 1D+7 (arc)

DESCRIPTIF

Les Centaures sont des créatures très sociables… tant qu'elles restent entre elles. Pour le reste, les Centaures sont particulièrement méfiants vis à vis des Hobbits et des Gnomes. Ils refusent poliment la proximité, voire même le contact avec les Humains et les Nains, et ne lient des rapports amicaux et commerciaux qu'avec les Elfes.
Ils établissent leur gîte dans de vastes clairières situées au fin fond de profondes forêts, afin bien sûr d'éviter tout contact avec des races étrangères. Une source d'eau claire est toujours présente non loin…
Habiles jardiniers, les Centaures cultivent des plantes utilitaires (de consommation, de soin…) tout près de leur lieu d'habitation. Si la région est dangereuse, ils cultiveront une clôture de buissons épineux, et installeront même des pièges sylvestres.

La période de gestation est de 6 à 7 mois (six pour les grossesses multiples et sept pour les grossesses simples). Un Centaure devient adulte vers sa quatorzième année. L'espérance de vie de cette race avoisine les 90 ans.

Alimentation. Omnivores, les Centaures vivent du produit de leurs chasses, fréquentes, de la pêche aussi, d'une certaine agriculture, de cueillette, et pour une moindre part de produit obtenus par le troc avec des Elfes (vin, bières, épices).
Toujours en harmonie avec la nature, les Centaures savent l'utiliser sans l'appauvrir (ils instaurent le plus souvent des règles de quotas).

Société*. Les Centaures sont organisés sur le mode tribal, avec des cellules de base formées par une famille (au sens collatéral, frères et soeurs). La famille a ici quasiment l'acceptation de « génération ». Ces tribus dégagent généralement une douce impression d'harmonie et d'entente.*
Une tribu peut avoir une taille très variable, allant du rassemblement de 3 à 4 familles, jusqu'à plus d'une vingtaine (soit des tribus pouvant compter jusqu'à 160 individus).
Le nombre de femelles est toujours supérieur à celui des mâles (environ deux fois plus important !) et en moyenne on comptera deux jeunes pour une femelle.
Soit pour une tribu de 12 familles (72 Centaures) : 12 mâles – 20 femelles - 40 jeunes

Un mâle choisi toujours sa femelle pour la vie et la fidélité, entendue sur un plan strict, est toujours respectée.
Les jeunes sont élevés par la tribu, libérant ainsi un bon nombre de femelle pour les tâches de cueillette, de chasse…

Le chef d'une tribu est choisi par tous les membres adultes de celle-ci, mâles et femelles. Il est nommé *Karipos*, et se voit investi de pouvoirs chamaniques qui lui permettront de lancer des sortilèges comme un druide de niveau 3.

Religion. On compte trois religions majeures chez les Centaures : Titania, Mère Nature et Dagoth.
Titania, la Déesse des Fées, séduit plus de 66% des clans de Centaures, alors que Dame Nature est révérée par environ 15% d'entre eux et que Dagoth est prié par un peu moins de un Centaure sur dix.

Combat : en temps normal, le Centaure engagé au corps à corps tente toujours de ruer et de frapper de ses deux pattes antérieures (2 attaques). A ces coups, il tente généralement d'ajouter de une à deux attaques, selon son expérience, d'une arme de poing (lance tenue à une main ou masse en chêne).
Chasseurs avant tout, les Centaures sont armés de la sorte :
- 50% portent des gourdins de chêne
- 25 % ont un arcs et un carquois de 10 à 30 flèches
- 25% possèdent une lance et un bouclier de fer (les chefs et leurs lieutenants)

DIVERS

Quelque soit son alignement, son caractère, un Centaure devient agressif et brutal s'il est sous l'influence de l'alcool.

CENTOGRE



(2,80 m)(CM)
(croisement d'ogre et de centaure)
(vitesse de pointe : 8 à 14 m/s selon équipement)
(Nb rencontré : 1~6 ou 10~100 individus)

Résistance à la Magie 0 à 30 %.

E.V. : 40~80

Co : 14~16 **In** : 6~9 **Ch** : 4 **Ad** : 14 **Fo** : 19~21
Sag : 6~8 **Beau** : 1 **Con** : 14~20 **Per** : 15~17

2 à 3 Att./ Assaut.
(toujours ambidextre)

Att : 14~16 Pr : 2~6 (selon l'équipement)
Prd : 13~15 P.I. : 2D+9 à 11 (Hache de combat)
1D+9 à 11 (glaive)

CAPACITES SPECIALES

- **Infravision** à 10 mètres.
- **Peur** : un aventurier d'un niveau ingérieur à 7 doit réussir une épreuve de courage ou combattre avec un malus d'un point en Attaque et de deux points en Parade
- **Odorat** assez fin, mais **vue basse** pour la grande majorité d'entre eux.
- Très curieusement, tous les centogres utilisent sans distinction de dextérité leur main gauche ou leur main droite, et peuvent donc combattre en **parfaits ambidextres**.



DESCRIPTIF

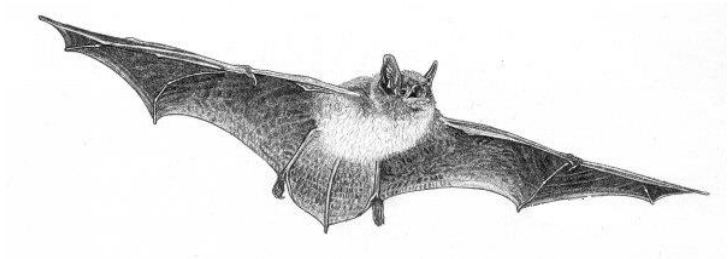
Le Centogre est le produit monstrueux d'un croisement étrange entre une femelle centaure et un ogre (jamais l'inverse).
Haut de près de 2,80 mètres, il possède un corps de cheval et un tronc d'ogre. Apparue par accident sans doute plusieurs siècles avant le premier calendrier Ilvanirien, les premiers centogres ont fondé une race et une civilisation vers le premier siècle du premier calendrier. C'est essentiellement dans la Vallée Abandonnée que l'on rencontre aujourd'hui ce peuple. Ils livrent là une lutte vieille de plusieurs millénaires aux clans d'ensorceleuses, leurs ennemies mortelles.
Un clan centogre type compte environ 150 individus, mâles et femelles selon une stricte égalité de rang et de nombre. Il est dirigé par un chef, le *Kerrissak*, désigné à chaque solstice d'été. Tout les efforts du clan sont orientés vers la chasse, la guerre, le massacre et le pillage, et le chef est naturellement choisi parmi les guerriers, quelque soit leur sexe, qui auront fait preuve au combat de la plus grande cruauté.

Doué d'un force importante, rapide, généralement adroit et du fait de sa parenté centaurine, intelligent, le centogre est un adversaire redoutable. Sa seule faiblesse, son caractère emporté, qui le fait souvent plonger tête baissée dans les pièges les plus grossier, s'il est en colère.
Le Dieu le plus populaire chez les Centogre semble être incontestablement Vaprak, le Dieu des Ogres, qui suscite un certain nombre de vocation chamanique. On notera aussi un certain engouement dans certains clans pour l'Archi-Diable Geryon.

L'espérance de vie d'un centogre est de presque 120 années. Un individu arrive à maturité vers sa 13ème année, et une femelle pourra dés cet âge donner naissance à 2 ou 3 petits par an, jusqu'à ses 45 ou 50 ans.
L'alimentation des centogres est composée à 80% de viande. La boisson la plus appréciée semble être le lait fermenté de jument, ou de chèvre.

DIVERS

CHAUVE-SOURIS



(~30 cm de diam.)(N.)
(pelage variable de blanc à noir, ailes brunes ou noires)
(Nb rencontré : 1~100 individus)
(vitesse : vol à 10 à 15 m/sec)

E.V. : 2~4

Co : 5~6 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 7~9 **Fo** : 1
Sag : 1~2 **Beau** : / **Con** : 3~4 **Per** : 10~12

1 Att./ Assaut.

Att : 5 Pr : 0
Prd : 0 P.I. : 1 Bl (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Morsure sur des endroits non protégés : la chauve souris ne mort que des endroits exposés de son adversaire, c'est pourquoi sa valeur d'attaque est si faible.
N.B. : un humanoïde en armure aura 10% de chance de transformer une touche de la chauve-souris en échec. Cette valeur sera de 25% s'il possède une armure complète (grande armure), et de 40% s'il est en armure intégrale.

Sonar : la chauve-souris, qui ne se repère que par le sonar ultra-précis dont elle dispose, peut repérer toute personne en invisibilité.

DESCRIPTIF
La chauve-souris est un mammifère volant, dont l'activité est essentiellement nocturne.
Presque aveugle, c'est durant les moments d'obscurité qu'elle jouit du plus grand avantage que lui confère son sonar naturel.
La chauve-souris gîte dans des grottes, mais elle ne s'aventure généralement pas dans les zones les plus profondes des réseaux caverneux.
Une colonie de chauve-souris compte en moyenne une centaine d'individus.
Une femelle donne naissance à 1 ou 2 jeunes par an, qui parviendront à maturité en moins de 8 mois.
L'espérance de vie d'une chauve-souris est de 5 ans environ.

Chauve-Souris Géante

« Corrif »



(~80 cm à 1,10 m de diam.)(N.)
(pelage variable de brun à noir, ailes noires)
(Nb rencontré : 1~20 individus)
(vitesse : vol à 9 à 12 m/sec)

E.V. : 5~12

Co : 10~11 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 7~9 **Fo** : 2~3
Sag : 1~2 **Beau** : / **Con** : 6~7 **Per** : 10~12

1 Att./ Assaut.

Att : 7 Pr : 0
Prd : 0 P.I. : 2 Bl (morsure)

DESCRIPTIF
La chauve-souris « Corrif » est une version géante de la chauve-souris classique. Comme elle, elle connaît une activité essentiellement nocturne.
Une colonie de chauve-souris « Corrif » compte en moyenne une trentaine d'individus.
Une femelle donne naissance à 1 ou 2 jeunes par an, qui parviendront à maturité en 2 ans environ.
L'espérance de vie de cette variété géante est de 8 ans.

CHEVAL DES FORGES



(haut comme un destrier de bataille)
(L.N. à tendances bonnes)
(Robe noire, crinière, queue et sabots fait d'un feu magique et extraordinaire)
(Nb rencontré : 1)
(vitesse : **course** 70 km/h et **vol** 110 km/h)

Résistance à la Magie 70%.

E.V. : 80~120

Co : 18~20 **In** : 9~10 **Ch** : 7~9 **Ad** : 12~15 **Fo** : 18
Sag : 6~10 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 19~20

3 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 3~4 (naturelle)
Prd : 6~9 P.I. : (1D+8)x2 (sabots)
1D+6 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 60 mètres et **Ultravision** à 400 mètres.

Souffle de feu : le Cheval des Forges peut souffler un cône de feu long de 6 m et large à la base de 2,50 m, faisant 6D8 de Blessure par le feu magique à toute créature présente dans ce cône (save) (dégâts à répartir entre tous les présents).

Connaissance des alignements (à volonté).

N.B. : le feu magique que le Cheval des Forges porte à la crinière, à la queue et aux pattes n'est absolument pas dangereux !

DESCRIPTIF

Dans la nuit des temps, le Tout-puissant Los voulut éprouver l'imagination créative des Dieux qu'il avait engendrés. Il les réunit alors en sa divine demeure, et leur proposa de donner chair, seuls ou à deux ou trois, à une créature qui soit à la fois belle, puissante et utile.
Les Dieux Praïos et Guerimm unirent leur intelligence et leur imagination pour créer le Cheval des Forges, un magnifique coursier, capable de voler plus vite que l'aigle, plus longtemps que l'hirondelle, et d'emporter avec lui un cavalier méritant.
La théologie ne dit pas si le Dieu du Soleil et de la Loi et le Dieu de la Terre et de la Forge gagnèrent ou non le défi du Tout-puissant ou non, mais le Cheval de Forge naquit à cette occasion.
Les Dieux auraient depuis créés au moins 18 de ces montures fabuleuses, dont au moins 7 auraient été confiées à des mortels. On trouve mention dans de nombreux livres d'histoire de grands héros montés sur de tels chevaux, rivaux des pégases.

Le Cheval des Forges est probablement immortel. Détruit sur Dère dans son enveloppe charnelle, son esprit rejoint la dimension des Dieux, ses pères.

Il n'existe pas de femelles de cette race équestre fantastique, mais d'aucun prétendent que si on parvenait à convaincre un Cheval des Forges de s'accoupler avec une jument normale, celle-ci pourrait au terme d'une gestation classique donner naissance à un poulain si parfait, qu'il serait au moins l'égal en qualité d'un Méaras.

DIVERS

CHEVAL



(~)(N.)
(robes de diverses couleurs)
(Nb rencontré : ~)
(vitesse : 17 m/sec au max.)
(classe de monstre : 10 à 18)

E.V. : 25~35

Co : 1D$_4$+4/8/12 **In** : 4~7 **Ch** : / **Ad** : 8~13 **Fo** : 1D$_4$+14
Sag : 5~8 **Beau** : / **Con** : 1D$_2$+12/14/16 **Per** : 1D$_6$+8

3 Att./ Assaut.

Att : 8 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5 P.I. : 1D+3 (dents)
(1D+4)x2 (sabots)

DESCRIPTIF

Le cheval est un mammifère de grande taille, qui accepte assez facilement, au terme d'un dressage adéquat, un cavalier.

Trois stades de dressage existent (Cf les qualités de Co et de Con pour lesquels il faut considérer la bonne note x/x1/x2).
Inexpérimenté : le cheval est à peine « dégrossi ». Il accepte un cavalier, mais répond mal aux ordres. Il ne reconnaît pas son nom, et n'obéit pas systématiquement à la voix de son maître. Il peut être facilement effrayé par des créatures sauvages, le feu, la fureur d'un combat. Il peut ruer assez facilement s'il est inquiet. Son indice d'exécution d'un ordre simple est de 6 à 8 sur 20.
Expérimenté *: le cheval est habitué à la présence de l'homme et d'un cavalier sur son dos. Il répond correctement aux sollicitations diverses de celui qu'il reconnaît comme son maître. Indice d'exécution d'un ordre simple de 11 à 14 sur 20.*
Eprouvé : c'est le maximum des stades de dressage d'un cheval. A ce niveau, la monture est fidèle à son maître, reconnaît sa voix et peut accourir si elle est sifflée. Elle se comporte courageusement en combat, et il en faut beaucoup pour qu'elle s'affole. Indice d'exécution d'un ordre simple de 15 à 18 sur 20.

En une journée de marche forcée de 10 heures, un cheval chargé d'un cavalier peut parcourir jusqu'à 75 ou 80 km. Sur une demi-journée de 5 heures, poussé au maximum, un cheval pourra emporter son cavalier sur 45 à 50 km.
Lorsqu'on le sollicite ainsi, il faut tout de même accorder à la monture des pauses d'au moins 10 minutes toutes les heures de course (si possible dans un endroit où le cheval pourra s'abreuver et paître un peu, attention cependant à ne pas le laisser boire trop et trop vite).
L'espérance de vie d'un cheval est de 50 ans environ.

MEÄRAS

(~)(N.)
(robes de diverses couleurs)
(Nb rencontré : ~)
(vitesse : 18 m/sec au max.)
(classe de monstre : 14 à 22)

E.V. : 30~50

Co : 1D$_4$+4/8/12 **In** : 7~9 **Ch** : / **Ad** : 8~13 **Fo** : 1D$_4$+14
Sag : 5~8 **Beau** : / **Con** : 1D$_2$+13/15/17 **Per** : 1D$_6$+10

3 Att./ Assaut.

Att : 9 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5 P.I. : 1D+3 (dents)
(1D+4)x2 (sabots)

Les Meäras sont des chevaux d'une exceptionnelle qualité, issus de la race des chevaux d'élevage de la région de Dimar (Marance, massif du Marcolan). Ils font l'objet d'une sorte de vénération de la part des Dimarois, véritable peuple de cavalier. Aucun Dimarois ne vendrai jamais une telle monture pour le simple attrait de l'or. Nombre d'entre eux d'ailleurs, aimerait connaître l'origine d'un Meäras, s'il le trouvait entre d'autre mains que celles d'un sujet de leur pays.

Plus intelligents, plus endurants (jusqu'à 100 km parcouru à marche forcée dans une journée), plus rapides, les Meäras sont des chevaux de guerre idéaux.

CHIEN COMMUN
dit « DE BERGER »



(60 à 70 cm au garrot)(N)
(Pelage noir, avec tache blanches le plus souvent)
(Nb rencontré : ~)
(Classe de Monstre : 2/5/5)
(vitesse : 11 à 14 m/sec)

E.V. : 1D+(-/10/7)

Co : 1D+(1/6/4) **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 1D+(-/7/5) **Fo** : 1D+(-/7/2)
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : $1D_4$+(5/4/4) **Per** : 12~15

1 Att./ Assaut.

Att : 5/7/1 Pr : 1/1/- (naturelle)
Prd : 0/3/2 P.I. : 1D+(-3/4/1)

Notes sur les caractéristiques :
Le système utilisé permet de présenter de façon synthétique les qualités et caractéristiques d'un chien pour les trois niveaux de son évolution. Il faut 100 PAV au chien pour passer au niveau 2, et encore 200 pour accéder au niveau 3. Il faut comprendre tous ces chiffres comme étant cumulables. Ainsi, la valeur d'attaque d'un niveau 1 est de 5, celle d'un niveau 2 est de 12 (5+7) et celle d'un adulte de 13 (5+7+1). On procédera à l'identique pour connaître par exemple le Courage d'un chien de Berger. S'il est de niveau 1 (inexpérimenté), sa note de courage sera comprise entre 2 et 7 ($1D_6$+1), s'il est de niveau 2 (expérimenté) sa note aura une valeur de 8 à 13 ($1D_6$+1+6), enfin, s'il est de niveau 3 (éprouvé) son courage sera compris entre 12 et 17 ($1D_6$+1+6+4).

CAPACITES SPECIALES

Le Berger est immunisé à tous les venins de serpents, et possède même contre ces créatures un bonus de 4 en Att et de 4 en Prd.



DESCRIPTIF
Les « Chiens de Bergers » forment une race particulière de chien. Ils sont le plus souvent vifs et agités, parfois trop.
Ce sont des chiens de petite taille, pesant dans les 25 Kg. Ils sont toujours bicolores, présentant des joues, une poitrine et des cuisses dans les tons ocres clairs, presque blancs sur le ventre. L'extérieur des cuisses, le dos et le cou sont couverts de longs poils noirs soyeux.
Deux taches rondes plus claires au dessus des yeux, et de longues oreilles pendantes lui donnent un air fripon.
Un air auquel il vaut mieux pourtant ne pas se fier. Car le Berger répond immédiatement à l'ordre d'attaque, même contre un adversaire non agressif. Il se porte systématiquement au secours de son maître, si celui-ci est attaqué.

Chien particulièrement nerveux, le Berger est incapable de se concentrer suffisamment pour suivre une piste

Le Berger est un chien assez sobre, en période normale d'activité il consommera aux environs de 750 grammes de viandes par jour.
Il peut jeûner durant trois à quatre jours sans dangers.

L'espérance de vie du chien de Berger est de 18 ans environ.

DIVERS

CHIEN COMMUN
dit « LANDAIS »

(70 à 90 cm au garrot)(N)
(Pelage brun avec des raies noires)
(Nb rencontré : ~)
(Classe de Monstre : 2/6/6)
(vitesse : 9 à 12 m/sec)



E.V. : 1D+(-/10/10)

Co : 1D+(-/6/4) **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 1D+(1/6/5) **Fo** : 1D+(2/7/3)
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : $1D_4$+(5/4/5) **Per** : 10~13

1 Att./ Assaut.

Att : 5/7/2 Pr : -/2/- (naturelle)
Prd : 0/3/3 P.I. : 1D+(-3/5/2)

Notes sur les caractéristiques :
Le système utilisé permet de présenter de façon synthétique les qualités et caractéristiques d'un chien pour les trois niveaux de son évolution. Il faut 100 PAV au chien pour passer au niveau 2, et encore 200 pour accéder au niveau 3. Il faut comprendre tous ces chiffres comme étant cumulables. Ainsi, la valeur d'attaque d'un niveau 1 est de 5, celle d'un niveau 2 est de 12 (5+7) et celle d'un niveau 3 de 14 (5+7+2). On procédera à l'identique pour connaître par exemple le Courage d'un chien Landais. S'il est de niveau 1 (inexpérimenté), sa note de courage sera comprise entre 1 et 6 ($1D_6$), s'il est de niveau 2 (expérimenté) sa note aura une valeur de 7 à 12 ($1D_6$+6), enfin, s'il est de niveau 3 (éprouvé) son courage sera compris entre 11 et 16 ($1D_6$+6+4).

CAPACITES SPECIALES

Pisteurs faibles, ils sont pourtant très utilisés pour la garde, non pour leur caractère, mais pour leurs aboiements très sonores.



DESCRIPTIF
Les Landais sont une race de grands et gros chiens, pesant, adultes, jusqu'à 40 Kg.
Ils sont généralement calmes et doux.
Leur fourrure est épaisse, semi-longue, et ressemble à celle des loups. Ils sont bruns et présentent des taches ou des raies noires, sur tout le corps. Le museau est assez court, et les babines, pendantes, sont noires comme les oreilles, à demi-dressées.
La queue, touffue, est souvent portée dressée fièrement.
Contrairement à ce que suggère la gueule plutôt placide des Landais, leur caractère est plutôt joyeux. De ce fait, leur queue est presque toujours gaiement agitée.

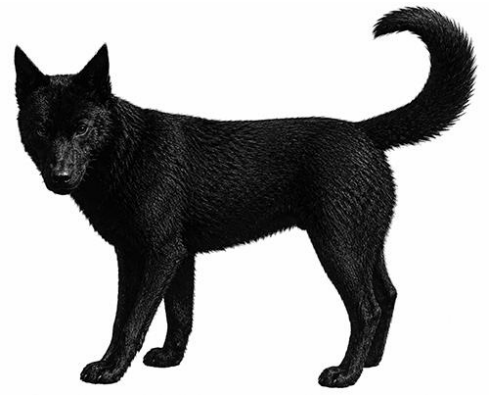
Le Landais est un chien pacifique, qui ne répond jamais à un ordre d'attaque. Cependant, si son maître est attaqué, il le défendra jusqu'à la mort.

Ces gros chiens, même en période normale d'activité, ont besoin d'au moins 1 Kg de viandes par jour, mélangée à des légumes, pour au moins 500 gr (du pain fait l'affaire).
Il peut malgré tout jeûner durant deux à trois jours sans dangers.

L'espérance de vie du chien des Landais est de 15 ans environ.

DIVERS

CHIEN COMMUN
dit « RUSKY



« Chien des Steppes »

(0,45 à 0,55 m au garrot)(N.)
(pelage noir, avec parfois quelques zones grises)
(Nb rencontré : ~)
(classe de monstre : 2/5/5)
(vitesse : 9 à 11 m/sec)

E.V. : 1D+(-/8/6)

Co : 1D+(1/6/5) **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 1D+(2/7/4) **Fo** : 1D+(-/6/1)
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : $1D_4$+(5/5/5) **Per** : 14~17

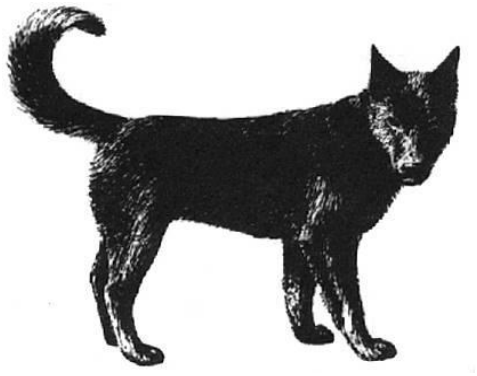
1 Att./ Assaut.

Att : 5/6/1 Pr : -/1/- (naturelle)
Prd : 0/3/1 P.I. : 1D+(-4/5/1)

Notes sur les caractéristiques :
Le système utilisé permet de présenter de façon synthétique les qualités et caractéristiques d'un chien pour les trois niveaux de son évolution. Il faut 100 PAV au chien pour passer au niveau 2, et encore 200 pour accéder au niveau 3. Il faut comprendre tous ces chiffres comme étant cumulables. Ainsi, la valeur d'attaque d'un niveau 1 est de 6, celle d'un niveau 2 est de 13 (6+7) et celle d'un niveau 3 de 15 (6+7+2). On procédera à l'identique pour connaître par exemple le Courage d'un chien des Steppes. S'il est de niveau 1 (inexpérimenté), sa note de courage sera comprise entre 2 et 7 ($1D_6$+1), s'il est de niveau 2 (expérimenté) sa note aura une valeur de 8 à 13 ($1D_6$+1+6), enfin, s'il est de niveau 3 (éprouvé) son courage sera compris entre 13 et 18 ($1D_6$+1+6+5).

CAPACITES SPECIALES

Dévouement et **obéissance** : Le chien des steppes est doté d'un odorat excellent qui en fait un très bon pisteur.
Son endurance est très importante, et il est capable de tous les efforts pour satisfaire son maître.



DESCRIPTIF
Les chiens des Steppes, appelés aussi Rusky, sont des animaux d'une grande tenue. Ils sont particulièrement obéissant et sont capables de mourir pour leur maître.
Ce sont des chiens de petite taille, pesant dans les 18 à 20 Kg. Ils possèdent un pelage noir et brillant, avec quand vient l'âge, de légères taches grises au coin museau. Leurs oreilles sont pointues et assez longues. Les yeux sont légèrement bridés.

Lorsqu'il est prêt à passer à l'attaque, le Rusky baisse ses oreilles, son museau se renfrogne et ses babines se froncent en un rictus d'ivoire.
Le chien des Steppes aboie assez peu.

Bon chasseur, le Rusky hésite rarement face à un adversaire. Il obéit toujours à un ordre d'attaque de son maître.
Il déteste les Orques, qu'il attaque dés qu'il en a repéré l'odeur.

D'une grande sobriété, le Rusky se contente de moins de 600 gr de viande par jour
Il peut jeûner jusqu'à une semaine sans mettre en péril sa vie.durant trois à quatre jours sans dangers.

L'espérance de vie du chien des Steppes est de 17 ans environ.

DIVERS

CHIEN ESQUIVEUR



(0,85~0,95 m au garrot)(LB à LN)
(pelage ocre à brun, yeux noirs)
(Nb rencontré : 1~2 ou 4~16 individus)
(Vitesse : 12~14 m/sec)

Résistance à la Magie 15%.

E.V. : 30~42

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

1 Att./ Assaut(s).

Att : 11~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 7~8 P.I. : 1D+4 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Téléportage limité. Le Chien Esquiveur est capable d'utiliser ce pouvoir en "clignotement", ce qui lui permet de disparaître au corps à corps et de réapparaître instantanément pour continuer le combat.
Techniquement : à chaque fois que c'est son tour d'attaque, le Chien Esquiveur possède 50% de chance de se téléporter (01 à 50 sur un D100). S'il se téléporte, on lance alors un D12 : 1 il clignote simplement devant son adversaire, 2 sur son flanc gauche, 3 sur son flanc droit, 4 à 12 derrière lui.
Il apparaît toujours à 30 à 90 cm de son ennemi, prêt à mordre.
Cette capacité est innée et les Chiens Esquiveurs l'utilisent d'instinct, ce qui leur confère de ne jamais se téléporter dans une surface solide ou "occupée".
En cas de menace grave, s'il a par exemple perdu plus de 75% de ses points de vie, un Chien Esquiveur se téléporte au maximum de la distance possible (4D8 m) et tente de s'enfuir pour ne plus revenir.

Infravision à 30 m.

Ultravision à 200 m.

Odorat très sensible : ce qui leur permet de détecter les créatures invisibles ou dissimulées avec 30% de chance (tirage tous les 5 assauts).

DESCRIPTIF

Les Chiens Esquiveurs sont des canidés pourvus d'une intelligence aussi importante que l'intelligence humaine.
Ils utilisent une langue complexe, constituée d'aboiements, de grognements, de jappements et de gémissements.
Les Chiens Esquiveurs vouent une haine implacable aux Bêtes Eclipsantes qu'ils affrontent systématiquement en cas de rencontre, bien que celles-ci soient plus puissantes qu'eux-mêmes.

Structure sociale. Les Chiens Esquiveurs vivent en meutes d'une vingtaine d'individus (de 8 à 15 adultes et de 3 à 12 chiots), que conduit toujours le plus intelligent des mâles.

Biologie. Les Chiens Esquiveurs sont des mammifères proches des chiens communs. Une femelle peut donner naissance chaque année à une portée de 2 à 5 chiots entre ses 2 ans et ses 16 ans.
Un chiot devient autonome vers son quatrième mois. Il est adulte à 12 mois.

Alimentation. Carnivores exclusifs, les Chiens Esquiveurs consomme chaque jour au moins 2 kg de viande.

Espérance de vie. Elle est en moyenne de 18 à 20 années.

DIVERS

Domesticable, un tout jeune chiot (moins de deux mois) peut être vendu une bonne somme d'or sur les marchés aux animaux (souvent entre 200 et 500 pièces d'or !).

CHIEN de GUERRE

« Chien Forçais »



(0,90 à 1,20 m au garrot)(N.)
(pelage varié, souvent fauve ou brun)
(Nb rencontré : ~)
(vitesse : 8 à 12 m/sec)
(classe de monstre : 3/7/10)

E.V. : 1D+(4/15/12)

Co : 1D+(3/5/6) **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 1D+(1/4/4) **Fo** : 1D+(3/7/3)
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 1D$_4$+(6/4/4) **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 6/7/2 Pr : 1/1/1 (naturelle)
Prd : 2/2/4 P.I. : 1D+(-1/5/3)

Notes sur les caractéristiques :
Le système utilisé permet de présenter de façon synthétique les qualités et caractéristiques d'un chien pour les trois stade de son évolution : jeune, jeune adulte et adulte. Il faut comprendre tous ces chiffres comme étant cumulables. Ainsi, la valeur d'attaque d'un jeune est de 6, celle d'un jeune adulte est de 13 (6+7) et celle d'un adulte de 15 (6+7+2). On procédera à l'identique pour connaître par exemple le Courage d'un chien de guerre. S'il est jeune, sa note de courage sera comprise entre 4 et 9 (1D$_6$+3), s'il est jeune adulte sa note aura une valeur de 9 à 14 (1D$_6$+3+5), enfin, s'il est adulte son courage sera compris entre 15 et 20 (1D$_6$+3+5+6).

CAPACITES SPECIALES

Obéissance et **fidélité** : convenablement dressé, le chien de guerre obéit aveuglément à son maître. Il connaît quelques ordres importants (coucher, attaque, garde, surveille…) auxquels il ne dérogera jamais. Ainsi, un tel chien pourra regarder, sans autres réactions qu'un grognement « timide », son maître se faire massacrer s'il a reçu l'ordre avant cela de ne pas bouger.



DESCRIPTIF

Le chien de guerre, ou chien de combat, ou encore « chien Forçais » (du Tavir'éen Fordsus qui signifie méchant) est issu de longues périodes de recherches opérés par des humains sur les croisements entre des chiens landais et des loups des bois, la sous-variété la plus massive du loup commun.
Du loup des bois, il conserve sa grande taille, entre 0,90 et 1,20 mètres au garrot, ainsi que la gueule puissante. Du chien landais, il hérite le pelage souvent épais et sombre, ainsi qu'une haine farouche pour les Orques (+1 en Att contre eux).
Piètre chasseur, le chien de guerre est aussi un mauvais pisteur. Ces contres-performances, il les doit d'abord à la qualité médiocre de son flaire, ainsi qu'au type de sélection radical qui a toujours présidé à l'élaboration de la race. Cette sélection, alliée à un dressage mettant l'accent sur l'agressivité et le combat, bien plus que sur l'intelligence ou la qualité de la perception ont conduit à une race qui s'est spécialisée au point de ne plus pouvoir, pratiquement, servir à autre chose que la guerre.

Combat.

Protection : on peut équiper le chien de guerre de harnachements divers qui augmenteront sa valeur de protection.
- cuir clouté : 2 points de protection, mais malus de 1 en Adresse et Attaque. Vitesse pénalisée de 2 m/sec.
- mantelet d'acier : 3 points de protection, mais malus de 2 en Adresse et Attaque. Vitesse pénalisée de 4 m/sec.

Déchiroire :Certains dresseurs équipent leurs chiens de prothèses dentaires métalliques, des « déchiroires », qui ajoutent 1D de P.I. aux dégâts du chien de guerre (pour chaque 19 ou 20 en Attaque, la prothèse blesse le chien lui occasionnant une perte de 1D4+1 points de vie).

L'espérance de vie du chien Forçais est de 15 ans environ. Notons que souvent, dès la 12ème ou 13ème année, le chien de guerre affirme une tendance à l'agressivité systématique envers tout autre que son maître. Les accidents sont alors assez fréquents.

DIVERS

Un chien de guerre se négocie autour de 100 p d'or s'il n'est pas dressé. S'il l'est, sa valeur est établie autour de 250 p d'or s'il est jeune, de 400 p d'or s'il est jeune adulte et de 600 à 900 p d'or s'il est adulte. (valeurs indicatives pouvant variées du simple au quadruple).

CHIEN d'OMBRES



(0,90~1,10 m au garrot)(N. à tendances mauvaises)
(silhouette d'un molosse, d'un noir profond)
(Nb rencontré : 1~6 ou 4~16 individus)
(Vitesse : 10~12 m/sec)

Résistance à la Magie 15%.

E.V. : 18~25

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

1 Att./ Assaut(s).

Att : 11~13 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 1D+6 à 8 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 50 m.
Ultravision à 500 m.

DESCRIPTIF

Les Chiens d'Ombres sont des créatures originaires du plan des Ombres.
Dans leur monde, ils vivent en meutes de 5 à 30 individus et parcourent les plaines sombres en quête de proies isolées. Ils sont aussi parfois capturés par des êtres plus puissants et dressés afin d'être utilisés comme gardiens, comme chiens de garde…

Dans son plan d'origine, ou dans les conditions de lumières qui l'évoquent (clair de lune…) le Chien d'Ombres est un adversaire dangereux.



Combat : il provoque l'installation d'ombres épaisses dans lesquelles il devient presque invisible (seulement 60% de chances de le voir pour un individu normal) et attaque par surprise (2 à 6 sur le jet de surprise de la victime).
Chaque assaut, la victime doit, avant d'attaquer vérifier quelle peut correctement apercevoir le chien qui l'attaque (jet de D100), si tel n'est pas le cas, elle est pénalisée de 3 points en Attaque et ne pourra qu'esquiver lors de sa parade !

Le chien d'Ombres occasionne des blessures douloureuses qui seront deux fois plus difficiles à guérir que les blessures normales (une potion de 20 pts de vie ne redonnera que 10 points au consommateur, idem pour un Balsamon, un soin manuel, mais pas pour une Imposition des Mains qui demeure efficace à 100%).

N.B. : hors de ces conditions d'ombre favorables, le Chien d'Ombres perd sa capacité à produire des ombres épaisses et voit sa vitesse de déplacement réduite à 4~6 m/sec. (quelques torches, une lampe à huile, l'aube, suffisent à dissiper les ombres favorables au Chien d'Ombres).

L'espérance de vie d'un Chien des Ombres est de 90 ans sur leur plan d'origine (seulement une dizaine d'année sur le plan matériel primaire).
Un individu atteint sa maturité vers sa 8ème année. Une femelle peut donner naissance à une portée de 4 à 6 chiots d'ombres, une fois par an.

DIVERS

CHIEN-TIGRE

(1,50 m au garot)(N.)
(pelage fauve, du jaune au roux)
(Nb rencontré : 4~10 individus)



Résistance à la Magie 15 %.

E.V. : 35~60

Co : 16~20 **In** : 3~5 **Ch** : / **Ad** : 14~16 **Fo** : 18~20
Sag : 4~7 **Beau** : / **Con** : 18~22 **Per** : 19~20

3 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 4~5 (naturelle)
Prd : 6~8 P.I. : (2D+8)x2 (grifffes)
3D+8 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

- Nyctalopie très développée.
- Odorat exceptionnel qui en fait un chasseur « parfait », capable de détecter la présence des créatures invisibles avec une acuité étonnante.
- Grimpeur conséquent (escalade ~ 70% sur les surfaces boisées ou rocheuses avec aspérités, même égales à des inclinaisons de 90% et plus !)

DESCRIPTIF

Le Chien-Tigre est un animal « canin » dont le nom vient de son apparence très souple et puissante qui évoque immanquablement les grands félins.
Il vit en meute de 8 à 20 individus, dont trois quarts d'adultes matures. Le gouvernement du groupe est assumé par le plus puissant des adultes, qu'il soit mâle ou femelle.

L'habitat classique des Chien-Tigres est une tanière (vaste caverne) dans une plaine des régions semi-sèches. Animal de grande stature, le Chien-Tigre est souvent incommodé par les zones encombrées que constituent les forêts trop luxuriantes.

L'activité principale du Chien-Tigre a lieu entre 16 heures et 2 heures du matin. C'est à ces heures qu'il chasse, prospecte de nouveaux territoires, recherche un habitat…

L'espérance de vie du Chien-Tigre est de 25 ans environ. Une femelle met bas en général un seul petit, une fois tous les deux ans en moyenne, entre sa 5ème et sa 16ème année.
L'éducation des jeunes est assumée collectivement par la meute, mais la solidarité de l'espèce s'arrête là puisque les membres les plus anciens du groupe sont impitoyablement chassés par les adultes matures dés que leur faiblesse est avérée.
De fait, on rencontre parfois des groupes de quelques vieux adultes errants de territoires en territoires. Bien qu'affaiblis, ce sont généralement les groupes les plus agressifs et les plus dangereux pour les autres espèces.

N.B. : on a signalé quelques cas de domestication réussi de Chien-Tigre par des humains. Curieusement cependant, il est a noté que lorsque des spécimens domestiques se reproduisent, ils donnent naissance à des individus domestiques en apparence les deux premières années. Cependant, ces petits deviennent invariablement fou-furieux lors de leur troisième année !

DIVERS

CHIMERE



(1,20 à 1,35 m au garrot)(N.)
(créature tricéphales à tête de lion, de dragon et de chèvre, corps de lion, queue de dragon, ailes de dragons)
(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 7~9 m/sec au sol et 10~15 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 30 à 45 %.

E.V. : 105~120

Co : 18~22 **In** : 3~5 **Ch** : 2~4 **Ad** : 16~18 **Fo** : 12~16
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 20~21

Att : 15~16
Prd : 11~12

Pr : 4 (naturelle)
P.I. : 2D+7 (gueule de lion)
1D+8 (gueule de chèvre)
2D+4 (gueule de dragon)
(1D+7)x2 (griffes avants)
1D+4 (sabots arrières)

3 à 6 Att / Ass.

CAPACITES SPECIALES

Souffle. Grâce à sa tête draconique, la Chimère peut souffler le feu (25% de chance par assaut) et occasionner ainsi 8D10 points de Blessures par le feu (Jet de sauvegarde autorisé : 1/2 dégâts). Le cône de feu mesure 12 m de long et 2 m à la base.

Acuité sensorielle. Avec ses trois têtes, la Chimère dispose d'un système de détection sensoriel particulièrement développé (odorat, vue, ouïe). Il est extrêmement difficile de la surprendre (sur un 1 sur un D6, et avec seulement 15% de chance dans ce cas là), ou seulement même d'échapper à sa vigilance.

Vol. La Chimère peut voler, assez rapidement, mais peu de temps. En général, un vol de quelques kilomètres constitue pour elle un maximum.

DESCRIPTIF

La Chimère est un animal monstrueux, issue du mélange de trois créatures opéré par quelques antiques magiciens fous ou Dieux maudits...
L'arrière-train de la Chimère est celui d'une énorme chèvre, alors que sa partie antérieure est léonine. Elle possède deux ailes de dragon et trois têtes : une tête de lion, aux dents acérées et à la mâchoire puissante, une tête de chèvre armée de deux longues cornes et enfin une tête de dragon capable, lorsqu'elle ne mord pas cruellement, de souffler le feu jusqu'à une douzaine de mètres.
Les Chimères parlent une forme très simple de la langue des Dragons Rouges.

Habitat. Afin de se prémunir contre ses éventuels prédateurs, la Chimère aime à établir son gîte dans un endroit élevé. Là elle s'installera dans une caverne relativement profonde.

Alimentation. Il faut à une Chimère adulte près de 50 kg de viande par semaine et près de 5 kg d'herbage.

Structure sociale. Souvent solitaires, il arrive pourtant qu'on rencontre les Chimères par groupes de quelques individus, il s'agit alors le plus souvent d'une femelle et de ses rejetons qu'elle a gardé au nid au-delà de leur maturité.

Biologie. Les Chimères sont des créatures ovipares. Une femelle peut pondre un œuf tous les 6 ans. Un tel oeuf pourra éclore en six mois, et donner naissance à 1 ou 2 Chimères qui atteindra sa maturité vers sa douzième année.

L'espérance de vie d'une Chimère est d'environ 200 ans.

DIVERS

Les griffes d'une chimère permettent de confectionner des pointes de flèches +1.
Les cornes de chèvres, alchimiquement mélangées à du sang d'ogre, peuvent donner une potion de Constitution (bonus permanent de 1 point sur cette valeur).
Le cuir des ailes de la Chimère sont utilisées pour réaliser des capes de Dissimulation dans l'ombre (90%).

COATL



(4 m de long)(L.B.)
(serpent ailé, la queue est pourvue de plume aussi)
(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 5 m/s en reptation
12 m/s en reptation)

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 85~110

Co : 20 **In** : 21 **Ch** : 14 **Ad** : 16 **Fo** : 17
Sag : 20 **Beau** : / **Con** : 17 **Per** : 19

EK : 55

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 2 (peau)
Prd : 10 P.I. : 1D+6 (morsure) + spé et/ou 2D (constriction)

PSI : 60~110

Att : Explosion Psi et Suffocation Psi
Def : Barrière mentale et Ecran de concentration

POUVOIRS SPECIAUX

- **PSI** : les Coatls possèdent des habilités psioniques aux 7ème degré de maîtrise.
Hypnose – Ajustement Cellulaire – Détection Bien ou Mal – domination – Contrôle Energétique - Téléportage

- **Sortilèges** : les Coatls possèdent également les pouvoirs d'un magicien de niveau 7.
  - *Fulminictus* (3x/j)
  - *Horreur Terreur* (2x/j)
  - *Agrandissement* (1x/j)
  - *Salender Mutander* (2x/j)
  - *Regard Magique* (2x/j)
  - *Vanitar Visibili* (10 mn) (1x/j)
  - *Mur de Feu* (1x/j)
  - *Balsamon* (35 pts) (2x/j)
  - *Bannbaladi* (2x/j)
  - *Télékinésie* (35 kg) (30 sec) (2x/j)
  - *Protection Armatura* (3x/j)
  - *Nécromancie* (2x/j)
  - *Foramen Foraminor* (2x/j)
  - *Contre Charme* (1x/j)

- **Prodiges** : les Coatls possèdent aussi des pouvoirs de prêtres de niveau 9.
  - *Léthargie*
  - *Bénédictions des Armures*
  - *Eau et Nourriture Miraculeuse*
  - *Bénédiction*
  - *Courage Prodigieux*
  - *Marteau Spirituel*
  - *Bénédiction des Armes*
  - *Tremblement de Terre*

CAPACITES SPECIALES

- **Poison** : la morsure du Coatl est empoisonnée. Un jet de sauvegarde est autorisé.
En cas de succès du jet : 1D4 Bl par assaut durant 4 assauts. En cas d'échec du jet : 1D8 Bl par assaut pendant 6 assauts
- **Constriction** : pour y échapper, la victime doit être vainqueur d'une épreuve de Force comparée avec le Coatl. Elle doit en outre réussir un jet d'Adresse divisé par 2.
- **Forme Ethérée** : à volonté, en 2 assauts de transformation, le Coatl peut passer de sa forme matérielle à sa forme éthérée.
- **Hétéromorphisme** : à volonté, en 4 assauts, le Coatl peut adopter toutes les formes (de la masse d'un gros chat à celle d'un buffle).

DESCRIPTIF

Les Coatls sont des créatures très anciennes originaires du défunt monde de Cosïs. A la mort de leur planète, détruite il y a près de 10.000 ans par la transformation en super nova de son soleil, les Coatls, êtres sages et puissants, se sont répandus, par le biais de voyages éthérés ou astraux, dans les autres mondes habitables proches. En petits nombres, ils se sont intégrés à leur monde d'adoption sous différents modes : parfois ils ont été reçus comme des émissaires de divinités, ailleurs ils ont été considérés comme des divinités, parfois ils se sont installés dans des régions isolées, et dépourvues d'occupations intelligentes, et sont devenus des semi-légendes en temps que créatures fantastiques.



En règle général, les Coatls, même s'ils sont bons, interviennent très peu dans les affaires des races intelligentes.
Les Coatls vivent en petits groupes de quelques individus seulement, sur un mode d'organisation totalement égalitaire.
Bien que carnivores, les Coatls qui ne consomment que quelques kilos de viandes par semaine, peuvent se contenter de végétaux durant plusieurs mois…
Ce sont des créatures ovipares, dont l'espérance de vie est de 150 ans environ.

DIVERS

COCKATRICE



(~ 80 cm + 1 m de queue)(N.)
(plumage multicolore avec une dominante
de jaune et de bleuté)
(crie furieux : *« iiiiihhhhh »* particulièrement strident)
(Nb rencontré : 1~2 ou 1~6 individus)
(Vitesse : 4~5 m/sec au sol
6~8 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 40~75

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

1 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 6~8 P.I. : 1D+1 Bl (bec)
+ pétrification (cf.)

CAPACITES SPECIALES

Vol. Le vol du Cockatrice est malhabile, et particulièrement sa capacité à virer est médiocre.
Plutôt lent, il ne peut voler que sur une centaine de mètres tout au plus.

Pétrification. C'est avec le bec que le Cockatrice frappe ses adversaires, infligeant de légères blessures aux endroits non protégés. Mais une telle blessure se révélera souvent être bien plus dangereuse qu'il n'y paraît tout d'abord. En effet, toute créature d'au plus 400 kilos touchée par le bec d'un Cockatrice doit réussir un jet de protection contre la pétrification ou être transformée en pierre !

DESCRIPTIF

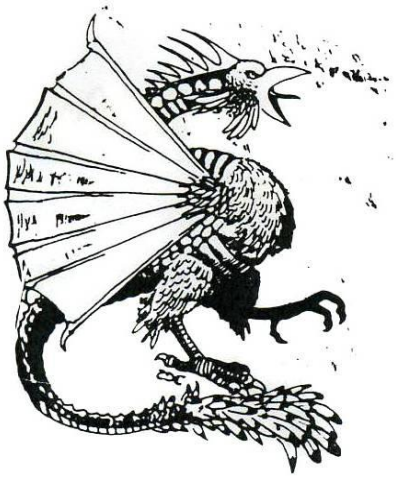
Le Cockatrice ressemble à un grand Paon qui possèderait la tête d'un très gros coq de bruyère. Sa résistance physique est très importante, relativement à sa taille modeste et à son apparence plutôt frêle.

Habitat. Créature particulièrement rare, le Cockatrice se rencontre généralement la nuit, ou dans des cavernes et des lieux protégeant de la lumière trop vive.

NB : un Cockatrice attaque immédiatement tout porteur d'une source de lumière forte (une torche par exemple, mais pas forcément une bougie)

Alimentation. Carnivore, exclusivement, le Cockatrice se nourrit de rongeurs, de vers, de petits serpents. Il peut même s'attaquer à de petits félins ou à de jeunes canidés.

Structure sociale. On rencontre souvent les Cockatrice en petits groupes, de 2 à 8 individus au plus. Il n'existe aucune structure sociale particulière dans cette espèce, et l'aspect grégaire de leurs regroupements n'est qu'un moyen pour eux d'accéder à une certaine tranquilité.



Biologie. Le Cockatrice est hermaphrodite. Tous les 16 mois, un membre du groupe pond de 2 à 8 œufs, que tous les autres membres du groupe viendront féconder.
Les œufs, s'ils sont correctement couvés, éclosent 8 semaines après leur fécondation. Un jeune atteint sa taille adulte en 16 mois.

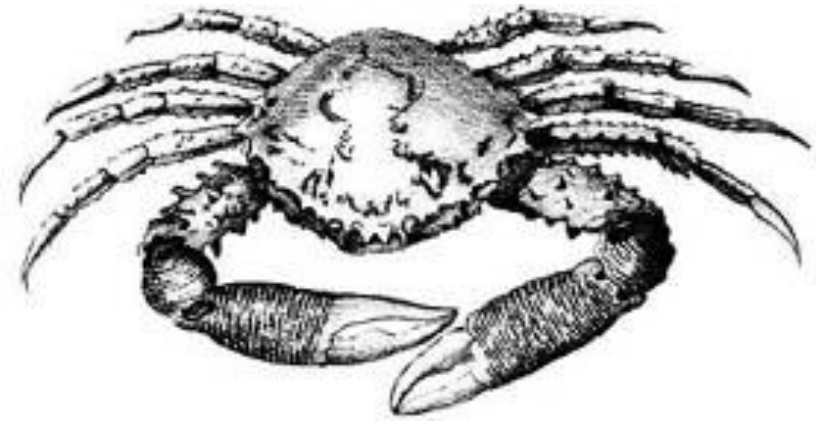
L'espérance de vie de cette espèce est de 30 ans environ.

DIVERS

On peut trouver dans le corps même d'un Cockatrice une poche, hermétique, approvisionnée en sérum par deux glandes particulières, les lythomères. Ce sérum, correctement récupéré et additionné de Sel Rouge et de sang d'Elfe, peut sauver une victime de la pétrification. Il y a généralement suffisamment de liquide pour l'appliquer sur 1 créature de 120 kg de masse (parfois jusqu'à 200 kg, dans 35% des cas).

CRABE GEANT

(~ 3,30 m de corps)(N.)
(carapace beige à rouge orangée)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5 à 8 m/sec)



E.V. : 80~160

Co : 18 **In** : 2 **Ch** : / **Ad** : 11 **Fo** : 22~30
Sag : 2 **Beau** : / **Con** : 18 **Per** : 8

2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 10 (2 seulement sous le ventre)
Prd : 5~7 P.I. : 4D+12 à 20 (pinces)

CAPACITES SPECIALES

Très myope, presque sourd, le Crabe Géant compense ces handicapes grâce à une **sensibilité extrême aux vibrations de l'air et du sol**. Tout son corps est couvert de poils vibratiles très fins à cet usage…

Vitesse : moyenne sur la roche ou sur un sol dur en général (environ 5m/sec), le crabe géant est très à l'aise sur sol sableux (environ 8m/sec). Là, il laisse sa lourde carapace glisser sur le sol et utilise ses huit pattes latérales comme autant de puissantes « rames terrestres »…

Les Crabes Géants sont **invulnérables au froid**, et **le feu ne peut leur faire perdre plus de 50% de leurs points de vie de base.**
N.B. : arrivés à ce stade de 50% de perte, les Crabes Géants ont totalement perdu la vue et l'ouïe, et leurs poiles vibratiles ont sûrement subis des dégâts importants → privés de leurs perceptions, ils combattent avec un malus de 3 en Attaque et de 4 en Parade.

DESCRIPTIF

Structure sociale. Les Crabes Géants sont des solitaires. Ils vivent au cœur d'anfractuosités rocheuses, dans des cryptes isolées pourvues de grandes plages de sable, et utilisent ces accès à la mer pour se rendre sur leur territoire principal de chasse : l'élément liquide.
Mâles et femelles se retrouvent durant quelques jours à l'occasion des « périodes d'amour » qui surviennent une fois tous les trois ou quatre ans au mois de mai.

Biologie. Les Crabes Géants ne varient pratiquement pas, pour les généralités biologiques élémentaires, de leurs cousins de moindre taille.
Ovipares, la femelle pond ses œufs, entre 10 et 22, dans le sable deux mois après l'accouplement. Une ponte donnera naissance après deux mois d'incubation à des crabes d'environ 50 cm, déjà autonomes.

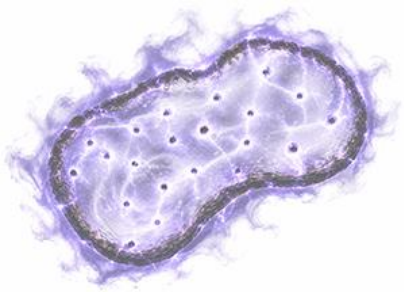
Alimentation. Les Crabes se nourrissent de mollusques, de plancton, et si les conditions l'exigent, de poisson et de mammifères (généralement marins). L'attaque d'un humanoïde par un Crabe Géant est un fait extrêmement rare, qui n'intervient que lorsque les humanoïdes pénètrent au plus près du territoire de celui-ci…

Espérance de vie. Elle est en moyenne de 80 années.

Combat. Le Crabe Géant combat en frappant de ses pinces puissantes. Sur un coup de maître à l'as (1/20), le Crabe Géant sectionne un membre d'un humanoïde (d'une taille inférieure à 2,50 m) avec 75% de chance.

DIVERS

CREPE de l'OUTRE-ASTRAL



(~ 30 à 40 cm de diamètre)(N.)
(sorte de disque plat souple de couleur grise)
(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 8 à 12 m/sec)

Immunité totale à la Magie

E.V. : 10~14

Co : / **In** : 2 **Ch** : / **Ad** : 16 **Fo** : /
Sag : / **Beau** : / **Con** : 12 **Per** : 10

Att : 14~15 Pr : 0
Prd : sans P.I. : 1D Pts astraux (drain)

CAPACITES SPECIALES

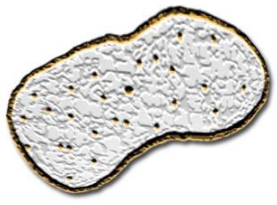
Drain d'énergie Astrale. Pour se nourrir, les Crêpes de l'Outre-Astral recherche les sources astrales (particulièrement les jeteurs de sorts). Dès qu'elles en localisent un, elles se posent sur lui et commencent à absorber son énergie astrale. Cette action est absolument insensible et indolore.
Une fois son hôte vidé, les Crêpes s'envolent vers une autre cible.

Vol. Les Crêpes de l'Outre-Astral se déplacent en sustentation dans l'air à une vitesse de 8 à 12 mètres par seconde.

Invisibilité. Elles possèdent une invisibilité face aux créatures possédant moins de 8 en Intelligence et à ceux, cabalistes, qui possèdent des points astraux.
NB : un jeteur de sort pourra utiliser un sortilège de Détection de l'Invisibilité, ou de Vision Réelle pour les voir.

Vulnérabilité. Insensibles aux sortilèges classiques, les Crêpes de l'Outre-Astral sont pourtant particulièrement exposée à deux sortilèges : *Dissipation de la Magie* qui détruit toutes les Crêpes dans un rayon de 30 mètres autour du point visé par le cabaliste et *Annihilation de la Magie* qui détruit toutes les Crêpes dans un rayon de 200 mètres autour du porteur !

DESCRIPTIF
Les Crêpes de l'Outre-Astral sont des créatures originaires du plan astral qui se sont retrouvées captives du monde matériel. Pour échapper à l'anéantissement, elles doivent se maintenir en contact avec l'astral et donc trouver un jeteur de sort pour lui prélever de son énergie.
Elles sont capables de détecter un cabaliste à 30 mètres.



Structure sociale. Aucune information n'a pu être récoltée à ce jour par les savants.

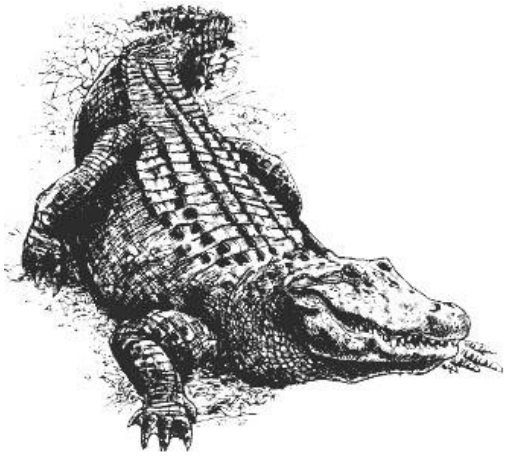
Biologie. Il semblerait que les Crêpes de l'Outre-Astral se reproduisent par mitose. Lorsqu'un individu absorbe suffisamment d'Astral (au moins l'équivalent de 100 points), il se divise pour devenir deux entités distinctes et indépendantes.

Alimentation. Une Crêpe peut survivre près de 30 années sans se nourrir d'astral. Au-delà, elle se dessèche et meurt.

Espérance de vie. Selon les observations réalisées par quelques Académies de Magie du Sud de l'Ilvanir, il semblerait qu'une Crêpe correctement alimentée puisse survivre plusieurs siècles dans notre monde.

DIVERS

CROCODILE



(3 à 5 m)(N.)
(peau écailleuse, gris vert à brun)
(Nb rencontré : 1~20 individus)
(vitesse : eau 7 à 10 m/sec, terre : 2 à 5 m/sec)

E.V. : 30~40

Co : 12~13 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 7~9 **Fo** : 13~14
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 15~17 **Per** : 7~9

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12 (8) Pr : 6 (naturelle)
Prd : 8 (5) P.I. : 2D+4 (gueule)
1D+3 (queue)

Les premières notes d'Attaque et de Parade sont données pour un combat aquatique, alors que celles entre parenthèses correspondent à un combat sur terre.

DESCRIPTIF

Le crocodile est un reptile ovipare de grande taille qui vit dans les régions tempérées ou chaudes, si celles-ci sont très humides. Il a un besoin physiologique d'eau. C'est là qu'il contrôle le mieux sa température corporelle, et surtout, c'est dans cet élément que son corps, taillé pour le combat aquatique plus que pour la semi-reptation sur terre, développe au mieux ses capacités.
Pour cela, on rencontre souvent le crocodile aux abords des rivières et dans les marécages.
Exclusivement carnivore, il affectionne les proies de bonnes tailles, et n'hésite pas à s'attaquer à plus gros que lui. Après un repas copieux, le crocodile est capable de longues périodes de léthargie, durant lesquelles il est alors extrêmement vulnérable (notes réduites d'un tiers).

Une femelle peut pondre, une fois par an, dans le sable des abords d'un plan d'eau, plus de 50 œufs.
L'espérance de vie d'un crocodile est de 80 ans et plus…

CROCODILE Géant

(7 m et plus)(N.)
(peau écailleuse, gris vert à brun)
(Nb rencontré : 1~6 individus)
(vitesse : eau 9 à 11 m/sec, terre : 3 à 6 m/sec)

E.V. : 45~70

Co : 16~18 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 7~9 **Fo** : 15~18
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 17~19 **Per** : 7~9

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 15 (10) Pr : 8 (naturelle)
Prd : 9 (6) P.I. : 2D+8 (gueule)
1D+6 (queue)

Les premières notes d'Attaque et de Parade sont données pour un combat aquatique, alors que celles entre parenthèses correspondent à un combat sur terre.

CAPACITES SPECIALES

Mâchoire tranchante : terriblement puissante, la mâchoire du crocodile peut sectionner net un membre sur un 1 suivi d'un 16, 17, 18, 19 ou 20, si la victime échoue dans une épreuve de constitution avec malus de 2.

CROCO-SPHINX

« Iline Catoraë » (en elfique)

(3 à 5 m de long, jusqu'à 5 m d'envergure) (N.)
(corps de lion, ailes d'aigles,
tête et queue de crocodile)

(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : terre 5 à 7 m/sec, vol : 7 à 10 m/sec)



Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 60~72

Co : 11~13 **In** : 11~14 **Ch** : / **Ad** : 8~10 **Fo** : 14~17
Sag : 6~10 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 12~14

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 8~11 P.I. : 2D+4 à 7 (gueule)
(1D+5 à 7)x2 (griffes)
1D+4 à 5 (queue)

CAPACITES SPECIALES

Vol. Capacité naturelle, mais pas plus de 12 assauts consécutifs (entre deux vol, repos d'au moins 2 minutes)

Télékinésie. 30 kg, à 15 mètres, pendant 10 assauts (2x/j)

Vanitar Visibili. Durant 1 tour de jeu (1x/j)

Contrôle mental. Sur un individu d'une Intelligence qui ne doit pas dépasser celle du Croco-Sphinx (2x/j) (durée : 1 minute)
La cible peut tenter un jet de sauvegarde contre la paralysie pour éviter d'être victime du contrôle.

DESCRIPTIF

Le croco-sphinx, ou « iline Catoraë », est une créature hybride née des errements magiques des elfes, au temps de la grande guerre nano-elfique. Il possède un corps de léonin, une grande paire d'ailes d'aigle et la queue et la gueule d'un crocodile.

Structure sociale et habitat. Créature intelligente, l'*Iline Catoraë* vit toujours en solitaire, dans les grottes de collines isolées. Ces gites sont généralement peu éloignés d'une rivière où l'on peut rencontrer des crocodiles.
Si le croco-sphinx aime particulièrement chasser et dormir, il est également étonnamment très versé dans la méditation contemplative et peut être parfois observé durant des heures à fixer le ciel, les étoiles, une rivière…

Alimentation. Exclusivement carnivore, l'Iline Cataroë chasse pour se nourrir ET pour son plaisir. Pour sa pitence, il s'intéresse aux proies de toutes tailles, mais pour le plaisir de la chasse, il aime à traquer et à affronter des créatures de grande taille et tout particulièrement des humanoïdes de taille humaine, qu'il prend souvent pour des elfes (son instinct conserve à l'encontre de cette espèce une haine farouche).

Reproduction et espérance de vie. Une femelle de cette espèce peut pondre, deux fois dans toute son existence. Après avoir été fécondée par un mâle crocodile, une femelle croco-sphinx dépose alors son œuf dans une terre meuble et le recouvre d'un monticule de terre d'au moins 80 cm. L'œuf éclos au bout de 12 semaines, libérant un jeune qui sera troujours de sexe féminin.
L'espérance de vie d'un croco-sphinx est supérieure à 800 ans…

DIVERS

L'œil d'un croco-sphinx peut être récupéré pour servir d'élément matériel au sortilège d'œil Espion. Il présente alors l'avantage de pouvoir servir un nombre illimité de fois.

CROZAK

« Dak Sulzak »

(en langue Naine)

(6 à 9 m de long et ~2,10 m de haut) (N.)
(corps carapaçonné, couleur ivoire sur le ventre et rouge sur le dos, hexapode pourvur de deux puissantes pinces)

(Nb rencontré : 1 ou 2~8 individus)
(Vitesse : 8 à 9 m/sec sur le sol
3 à 5 m/sec dans la terre)



E.V. : 120~180

Co : 12~14 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 8~11 **Fo** : 26~28
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 16~19 **Per** : 8~11

2 à 3 Att./ Assaut(s).

Att : 12~15
Prd : 7~9

Pr : 6~10 (naturelle)
P.I. : 2D+6 (gueule)
(3D+8)x2 (pinces)

CAPACITES SPECIALES

Ecartèlement. Lorsque les deux pinces ont attaqué avec succès et qu'un même adversaire n'a pas pu éviter ces coups, alors il faut considérer que le Crozak est parvenu à maintenir sa prise sur le corps de son ennemi (d'une taille maximale de 2,40 m). En ce cas, il tentera de déchirer sa proie en écartant ses pinces. A chaque assaut, un individu ainsi écartelé doit réussir une épreuve de Constitution avec malus de 2 points (malus de 4 s'il possède une Force inférieure à 16 et malus de 6 s'il a une Force inférieure à 12) ou être littéralement coupé en deux !

Tunnelier. Le Crozak est une créature des sous-sols qui peut creuser la terre à une vitesse pouvant atteindre les 5 mètres par seconde ! Dans la roche, sa progression est réduite à 1 mètre tous les 5 assauts.

DESCRIPTIF

Créature cavernicole, capable de creuser très rapidement même des terrains des plus résistants, le Crozak se rencontre dans toutes les régions d'*Ilvanir* et d'*Eriasie*. On le rencontre plus rarement en *Organdia*. Le mâle présente une carapace chitineuse rougeâtre, tandis que les femelles arborent une chitine plus jaune.
Les capacités de terrassier de cette espèce font l'admiration des nains, qui les nomment « Dak Sulzak » (*créatures qui creuse*) et il n'est pas rare qu'une ville naine possède plusieurs de ces créatures qu'elle utilise comme assistants de forage.

Structure sociale et habitat. Les Crozaks sont des créatures sociales qui vivent en harde d'une demi-douzaine d'individus. Ils vivent généralement dans des régions calcaires, pour la moindre résistance qu'offre cette roche à leurs forages. Ils établissent leur gîte dans des cavernes qu'ils créent eux-mêmes, le plus souvent à une profondeur comprise entre 50 et 150 mètres, rarement au-delà.
Ces gîtes possèdent souvent au moins deux tunnels d'accès vers l'extérieur : afin de favoriser une ventilation correcte du réseau souterrain et pour permettre l'accès à l'extérieur et aux zones de chasse.

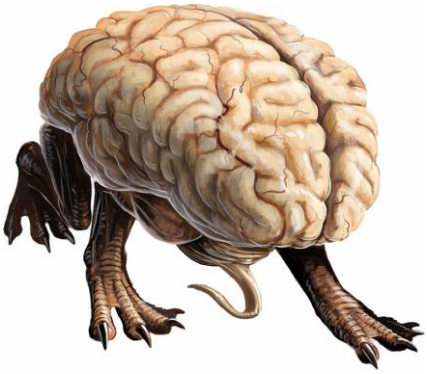
Alimentation. Le Dak Sulzak est un carnivore. Il s'attaque à tous les types de proies, avec une préférence nette pour les cervidés.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle pond entre 2 et 4 œufs tous les cinq ans à partir de sa quinzième année.
L'espérance de vie d'un Crozak est d'environ 90 années.

DIVERS

Un œuf de Crozak peut se négocier entre 6.000 et 30.000 pièces d'or dans une Cité naine !

DEVOREUR D'INTELLECT



(taille : 1,30 de haut et 1,60 m de long)(C.M.)
(une énorme masse cérébrale portée par des pattes de galinacé)

(Nb rencontré : 1 ou plus rarement 2 individus)
(Vitesse : 4~6 m/sec)

Résistance à la Magie spé*.

E.V. : 60~72

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

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : spé**
Prd : 9~10 P.I. : (1D+5) x 2 à 4 (griffes)

* Protection particulière à la magie : les lumières magiques vivent le font fuir – un pouvoir de protection contre le mal le tient à distance – la foudre (électricité en général) lui cause de la douleur et lui inflige 10% des dégâts normaux – un Doigt de Mort (ou pouvoir équivalent) le tue à coup sûr !

** le Dévoreur d'Intellect ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux), qui même dans ce cas ne lui inflige qu'un seul point de dommage !

CAPACITES SPECIALES

PSI : 200~240
Att : Explosion Psi et Suffocation Psi
Def : Néant Spirituel et Ecran de Concentration

DESCRIPTIF

Le Dévoreur d'Intellect est une créature redoutable. On la rencontre sous terre à de grande profondeurs, ou dans les contrées sauvages, dans de petits gîtes tristes et sombres.
Il se nourrit d'énergie psychique et est attiré par toutes émanations, psi ou magique, à moins de 20 mètres.

Sa technique classique consiste à traquer sa proie patiemment, cherchant le moment propice pour l'attaquer, de préférence par surprise et lorsqu'elle est seule. Il bondit alors sur elle, frappant de ses quatre membres puissants et attaquant à l'aide de ses capacités mentales.
Si son attaque PSI est couronnée de succès, et si sa proie est membre d'un groupe plus nombreux, le Dévoreur d'Intellect se loge alors dans le corps sans esprit ainsi vaincu, tentant de se faire passer pour la personne qu'il a tué, attendant l'occasion de poursuivre ses attaques dans des conditions favorables.

Structure sociale. Si on sait peu de choses au sujet des Dévoreurs d'Intellect, on pense pourtant qu'il s'agit là de créatures solitaires, qui ne se regroupent que pour se reproduire, d'une manière qui demeure mystérieuse.

L'espérance de vie d'un Dévoreur d'Intellect est d'environ 45 ans.

DIVERS

La matière cérébrale du Dévoreur d'Intellect entre dans la composition de fioles de guérison de la follie.

DEVOREUR DE CRISTAUX



(taille : ~2,40 m de diamètre) (C.N.)
(sorte de pieuvre volante, pourvue de tentacules terminés par des têtes aux dents acérées, deux grandes ailes reptiliennes)

(Nb rencontré : 1 ou exceptionnellement 2 individus)
(Vitesse : 5~10 m/sec)

Résistance à la Magie 50%.

E.V. : 50~85

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

2 à 5 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 3~4 (naturelle)
Prd : 9~10 P.I. : (1D+4 à 7) x 2 à 5 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Réactions particulières à la magie :
Les dégâts des *Saints projectiles* sont doublés – Un *Medousa* lui ampute 2 points en Attaque et Parade – Les dégâts des *Projectiles Magiques* sont augmentés de 20%

Un sortilège de *Multiplication* actif sur un individu à moins de 5 mètres double la cadence d'attaque du Dévoreur.
Les créatures en *Vanitar Visibili* attirent immanquablement le Dévoreur de Cristaux

Nyctalopie. A 150 mètres.

Aspect effrayant : tout individu d'un niveau inférieur à 7 doit réussir un jet de Courage avec malus de 3 points lorsqu'il doit affronter un Dévoreur de Cristaux, 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.

Téléportage. Lorsqu'il perçoit la présence de cristaux en volume important, le Dévoreur peut se téléporter à proximité (jusqu'à 250 mètres) sans jamais le moindre risque de se matérialiser dans une matière solide.

DESCRIPTIF
Le Dévoreur de Cristaux est une créature particulièrement exceptionnelle. Le tout premier membre de cette espèce fut créé par le magicien Uldebert le Callixte vers 108 du S.C. Son objectif était de parvenir à donner vie à une créature qui lui permettrait de trouver de nombreuses gemmes, utiles à ses travaux caballistiques… et à sa propre fortune.
La tentative fut couronnée de succès, mais la créature échappa bientôt à son maître alors qu'il explorait d'anciennes mines des Monts Marcollan. Libre, la créature finit par trouver le moyen de se reproduire, probablement en s'accouplant à une dragonne…

Aujourd'hui encore il n'existerait que fort peu de ces créatures, sans doute pas plus d'une cinquantaine, dont la plus grande partie gîterait dans les régions centrales de l'Ilvanir.

Alimentation. Un Dévoreur doit ingurgiter au moins 500 grammes de cristaux (gemmes précieuses ou vulgaires) toutes les 48 heures pour maintenir ses fonctions vitales.

Structure sociale. Les Dévoreurs de Cristaux vivent en solitaire et ne semble s'associer qu'exceptionnellement, et toujours pour tenter de donner vie à un rejeton. Pourant la plupart de ces unions demeurent stériles.
Un œuf, généralement gros comme un œuf d'autruche, mais de couleur bleuté, éclos au bout de 26 mois. Il donne alors naissance à une créature aptère, qui devra ramper durant au moins deux ans avant de voir ses ailes se développer enfin.
Un Dévoreur de Cristaux devient mature lors de sa dixième année.

L'espérance de vie d'un Dévoreur de Cristaux est de plusieurs siècles.

DIVERS
La Morsure d'un Dévoreur de Cristaux est particulièrement toxique. Dans 25% des cas, le sujet contracte une fièvre qui durera 2D3 jours, provoquant un affaiblissement global de ses capacités (-2 dans toutes les qualités et Att et Prd).

DRIDER

(2,50 m)(Chaot. Mauv.)
(tronc d'elfe noir, et comme un centaure,
un abdomen d'araignée)
(Nb rencontré : 1, très rarement de 2 à 4)



Résistance à la Magie 40% et +.

E.V. : 75~130 (et +)

Co : 14~18 **In** : 11~15 **Ch** : 2~5 **Ad** : 14~20 **Fo** : 16~20
Sag : 9~15 **Beau** : 3~8 **Con** : 12~20 **Per** : 16~18

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 14~17 Pr : 2~4 (bouclier) et 4 (naturelle)
Prd : 11~15 P.I. : 1D+10 à 14 (selon Fo, pour un sabre long +2 en facture)
ou 1D+7 (arc)

CAPACITES SPECIALES

- Comme un Elfe noir de niveau 7 au moins (*Ténèbres, Fulminictus, Feu féeriques, Détection de la Magie, Connaître les Alignements, Lévitation*) (voir les avantages de Magie et de Pouvoir de cette race).
- Maîtrise de l'arc, lui accordant un bonus de 2 points au touché, et de 3 points aux dégâts.
- Capacités d'un Voleur de niveau 7, avec les bonus d'Adresse applicables.
- Filer la toile : jusqu'à 10 par jour, de 9 mètres sur 9 environ, dont le Drider se sert pour aménager son territoire, et confectionner des pièges.
- Immunité complète aux poisons.
- Immunité complète aux sorts de peur.
- Pistage (35 à 80 %), comme un Rôdeur.
- Capacité à surprendre un adversaire une fois sur deux.
- Salive venimeuse (poison de force B, 1D4 de Bl par assaut durant 4 assauts, Save = ½ dégâts), dont le Drider peut enduire ses armes.



DESCRIPTIF

Les Driders sont des Elfes Noirs ayant échoué dans une épreuve imposé par Lolth. Au terme de cette épreuve, qui se déroule le plus souvent dans les Abysses démoniaques, le Drow, d'abord remarqué par la Déesse, qui n'a pas satisfait aux espoirs de celle-ci, se voit tomber en disgrâce. Il perd son rang et toutes ses prérogatives dans sa Cité et au sein de son clan. Il doit choisir l'exil, pour vivre seul le plus souvent, dans de profondes cavernes des mondes souterrains.
Quelques uns, rares, s'associent à des humanoïdes, pour les dominer, et retrouver un peu de leur prestige passé.
D'autres, tout aussi rares, rejoignent une Cité Elfe Noire, où il assumeront la fonction de gardien.

Les Driders ont un comportement aigri et agressif, lié à la perte de statut qui leur a été imposée. Ils haïssent les humanoïdes bons, mais aussi les autres, et n'accordent aucune estime ni confiance, même à d'autres Elfes Noires.
Ils ont besoin de sang frais au moins une fois tous les quatre jours. S'en procurer est l'une de leur principale motivation pour sortir de leur repaire. Un Drider qui n'a pas bu de sang depuis plus de 4 jours perd 1D6 de point de vie par 24 heures (qu'il récupérera dans l'heure qui suivra l'absorption d'au moins 3 à 5 litres de sang frais).

Malgré leur disgrâce, un grand nombre de Driders vouent un culte secret, dans les profondeurs de leur caverne, à la Déesse Lolth. Ils espèrent toujours que celle-ci pourra leur pardonner leur fautes et leurs manquements passés.
De fait, il peut arriver exceptionnellement que Lolth pardonne à un Drider. Il sera alors convié à la rejoindre dans les Abysse pour la servir.

DIVERS

EURYALE

(1,80 m au garrot, près de 2,60 m debout)(N.)
(plaques osseuses de couleur grise à noire, occasionnellement marron, yeux noirs)
(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 8~12 m/sec)



Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 80~105

Co : 18~20 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 14~15 **Fo** : 25~26
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 19/20 **Per** : 11~12 (très myope)

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 13~14 Pr : 10 (naturelle)
Prd : 9~10 P.I. : 2D+10 (morsure)
(1D+10)x2 (sabots)

CAPACITES SPECIALES

Charge : lorsqu'il affronte un adversaire de taille moyenne ou grande, l'Euryale utilise, s'il le peut, sa charge. Il lui faut alors prendre un élan de 10 mètres au moins, et réussir une épreuve d'Adresse pour toucher, faisant alors 5D+8 points d'impact. Eviter une telle charge requiert une épreuve d'Adresse avec malus de 2.

Nuage de vapeurs nocives : 4x/jour, l'Euryale peut souffler un nuage nocif qui change en pierre toute créature vivante qui échoue dans son jet de protection contre la pétrification.
Cette vapeur a la forme d'un cône tronqué de 1,5 mètres à la gueule de l'Euryale, de 18 mètres de long et de 6 mètres à son extrémité.
Il est à noter que l'effet de ce souffle, ainsi que la conscience et la perception de l'Euryale s'étendent aux plans Astral et Ethéré.

Myope : particulièrement myope, l'Euryale ne distingue, au-delà des 20 mètres, qu'une brume incertaine. Ne pas bouger, s'allonger au sol, peuvent être des moyens efficaces de lui échapper… si toutefois on parvient à échapper à son odorat (tout de même très moyen).



DESCRIPTIF

L'Euryale est une créature taurine de grande taille qui fut créé par Firun aux temps des guerres contre les Titans. Couvert d'épaisses écailles métalliques, grises, noires ou encore marrons, l'Euryale est un adversaire redoutable, capable de charges terrifiantes.

Habitat. Les Euryales vivent indistinctement dans les plaines ou dans le secret de profondes cavernes.

Alimentation. Les Euryales sont des ruminants, qui passent près de 85% de leur activité à brouter l'herbe, les jeunes pousses, les feuilles, les glands…

Structure sociale. Créatures solitaires, les Euryales ne se regroupent que pour s'unir. Ils vivent alors en couple durant près de deux ans, soit le temps qu'il faudra à leur progéniture pour naître et devenir autonome.

Combat : engagé au corps à corps, l'Euryale frappe en alternance de sa gueule puis de ses sabots antérieurs.
NB : si deux sabots frappent un même adversaire, faisant au moins 30 points d'impact, alors celui-ci doit réussir une épreuve de Constitution, modifié par le différentiel de force avec la bête, ou être étourdie pour 2D6 assauts (-2 en Att, -3 en prd, 50% d'échec de sorts).

DIVERS

Des plaques d'Euryales peuvent être utilisées pour confectionner des boucliers, des cuirasses d'écailles et des armures. Entre les mains d'un forgeron émérite, ces écailles peuvent octroyer une protection augmentée de 1 à ces objets et surtout diviser par deux leur risque d'être endommagé par un coup de maître à l'as.

FOUISSARD



(taille : 2,20 à 2,60 m de haut et jusqu'à 12 m de long)(CN.)
(peau jaunâtre, verdâtre sur le ventre, yeux rouges)

(Nb rencontré : 1 ou 3~12 individus)
(Vitesse : 3~5 m/sec)

Résistance à la Magie 15 à 35%.

E.V. : 65~85

Co : 9~11 **In** : 11~15 **Ch** : 4~8 **Ad** : 9~12 **Fo** : 13~15
Sag : 8~14 **Beau** : / **Con** : 13/17 **Per** : 11~14

2 à 4 Att./ Assaut.

2 à 4 Prd./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 3~5 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 3D+6 (gueule)
(1D+4) x 2 à 4 (armes)

CAPACITES SPECIALES

Infravision : 50 mètres

Combat multiple : le Fouissard est capable d'affronter jusqu'à 4 adversaires en même temps au corps à corps.
Face à une seule créature il ne peut frapper que 2 fois.

Attaque spéciale de gueule : s'il touche avec toutes ses attaques disponibles sur un même assaut, le Fouissard peut tenter une attaque spéciale de sa gigantesque gueule.
Cette attaque se fait avec une valeur de 12 sur un D20.

DESCRIPTIF

Le Fouissard est une créature cavernicole, capable de creuser de vastes réseaux de galeries.

Alimentation. Un Fouissard est carnivore, et a besoin d'une trentaine de kilos de viandes par jour pour se nourrir.
Il lui est nécessaire également d'absorber régulièrement du sucre (l'équivalent d'un kilo de miel tous les 15 à 20 jours).

Structure sociale. S'ils n'aiment guère la proximité de leurs congénères, en dehors des périodes de reproduction, les Fouissards aiment à s'entourer des services de Gobelins, d'Orques, voire d'humains. Ces créatures auront alors pour tâche de le servir, de lui procurer de la nourriture, en échange de quoi il pourra leur fournir un abri sûr, améliorer leur réseau de grottes, …

Un Fouissard est tour à tour plusieurs fois male et femelle durant son existence. Lorsqu'il se reproduit, il pond dans le sol de 3 à 6 œufs, qui écloront 16 semaines plus tard. Le géniteur étudiera alors durant quelques jours ses rejetons, avant d'en choisir un, et un seul, pour l'éduquer. Les autres seront mis à mort.



Un jeune demeure auprès de son parent durant près de 5 années avant de partir pour se creuser un antre.
L'espérance de vie d'un Fouissard est d'environ 120 ans.

Combat. Lorsqu'il entre au corps à corps, le moins souvent possible car il est assez couard, le Fouissard utilise ses bras antérieurs avec lesquels il manie assez bien les épées, les haches, les dagues, les lances…

DIVERS

Correctement utilisé, le liquide contenu dans un œil de Fouissard permet d'accroître durant plusieurs semaines la portée d'une boule de cristal de Devin.

FOURMICAN



(1,50 m)(L.N.)
(chitine rougeâtre, parfois striée de bleu)
(Nb rencontré : 1~10 ou 20~10.000 individus)
(Vitesse : 8~10 m/sec)

Résistance à la Magie 0~20 %.

E.V. : 15~25

Co : 18~20 **In** : 7~9 **Ch** : 3~4 **Ad** : 12~15 **Fo** : 12~15
Sag : 8~10 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 12~14

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 9~11 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 8~9 P.I. : 1D+3 à 6 (javeline ou sabre)
+ éventuellement 1D+2 (dard) + poison

CAPACITES SPECIALES

Communication par phéromones. Par leurs antennes et grâce à l'émission et la réception de molécules odorantes (phéromones), les Fourmicans peuvent non seulement communiquer entre eux jusqu'à atteindre à l'empathie totale, mais aussi parvenir à des communications complexes et totalement discrètes.

Dard empoisonné. La variété « bleue » des Fourmicans possède à l'extrémité de l'abdomen un dard acéré. Dans un combat, le Fourmican peut frapper avec ce dard un ennemi situé tant derrière lui que devant (en recourbant entre ses pattes son abdomen très mobile).
Blessé par le dard d'un Fourmican Bleu, la victime est empoisonné et perd 1D pts de vie tous les 4 assaut durant 20 assauts. Si le sujet réussit un jet de sauvegarde contre les poisons les blessures sont divisées par 2.

Jet d'acide. La variété « rousse » des Fourmicans possède une glande à acide située vers l'extrémité de l'abdomen. Cette glande sécrète par 24 heures suffisamment d'acide à 45° pour que le Fourmican puisse projeter, jusqu'à une vingtaine de mètres, une boule d'acide de l'équivalent d'un verre. Un jet d'adresse est nécessaire pour toucher la cible (plus ou moins modifié par la distance, la taille de la cible…).
Touché par cet acide une cible vivante perd 2D6 pts de vie par assaut durant 3 assauts !
Un jet de sauvegarde réussi contre les souffles permet d'éviter en parti la « boule d'acide » (dégâts divisés par 2).

***Force**. Un Fourmican peut porter jusqu'à 10 fois son propre poids (soit environ 500 kg !). Certains Fourmicans particulièrement intelligent utilisent cette force pour projeter à plusieurs mètres leurs adversaires les plus dangereux !*

***Les Fourmicans ont besoin de chaleur**. Ils 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 28°.*
A 18°, le Fourmican perd 1 pt en Att et Prd, et sa vitesse de déplacement n'est au maximum que de 6 m/sec
A 12°, la perte est de 2 points supplémentaires en Att et en Prd, et la vitesse atteint au maximum 4m/sec.
A 8°, la perte est de 2 points supplémentaires en Att et en Prd, et la vitesse atteint au maximum 2m/sec.
Au-dessous de 3°, le Thri-Keen entre en léthargie.

DESCRIPTIF

Habitat. Les Fourmicans vivent dans les territoires chauds et tempérés. Là, ils affectionnent les souterrains, qu'ils creusent souvent eux-mêmes avec célérité.
Un Fourmiclan moyen, de 4.000 individus, vit dans une structure souterraine qui s'étend généralement sur plusieurs kilomètres de couloirs, grottes, alcoves…

Structure sociale. Les Fourmicans sont toujours organisés en *fourmiclans*, une structure solidement unie autour de la rein, et organisée en « castes ». Un Fourmiclan peut compter une centaine d'individus pour les plus modestes ou atteindre à la taille d'une grande ville (une dizaine de milliers d'habitants) pour les plus importants…
Les castes sont au nombre de 4 : la caste de la Reine, la caste des ouvriers, la caste des 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, Fourmicans sexués qui assureront la multiplication du *fourmiclan*.
- La Caste des ouvriers. C'est la plus importante par le nombre (en général 60% de la population) et la seconde par l'importance hiérarchique. Leur fonction est essentiel : trouver de la nourriture pour le fourmiclan, creuser de nouvelles galeries pour étendre la cité, entretenir le cheptel, moissonner les galeries de champignons…

- La caste des guerriers. Ils sont en charge de la sécurité du foumiclan, tant à l'intérieur de la cité qu'à l'extérieur pour repousser les indésirables. Leurs adversaires les plus fréquents sont les derros et les orques, eux-aussi habitants fréquents du sous-sol.
- La caste des religieux. Quelques Fourmicans, parfois jusqu'à une dizaine pour les grandes cités, entrent en religion. Ils sont alors les soutiens spirituels, psychologique souvent, des Fourmicans des autres castes.

Alimentation. Les Fourmicans sont totalement omnivores et de fait parfaitement adaptables !

Religion. La tradition orale du peuple Fourmican 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 fourmis 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 « grandes fourmis » 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 Fourmican naquit.
Les Fourmicans sont depuis reconnaissant à Talvodès et espèrent le retour des Titans.

Reproduction. Les Fourmicans 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 fourmiclan 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 100.000 œufs (une dizaine par jour au moins). Un Fourmican est d'abord œuf (6 mois d'incubation), puis larve blanche (durant 2 ans), puis Fourmican.

Espérance de vie. En moyenne, un Fourmican vit 30 ans.

Variétés.
- *Fourmican rouge. Ils ne possèdent ni dard empoisonné ni glande à acide. Leur seul atout : la force. Un guerrier Fourmican rouge possède généralement une note de Force de 15 et même 16 !*
- Fourmican roux. Cette sous-espèces possède une glande qui lui permet de projeter, jusqu'à une vingtaine de mètre de grosses gouttes d'acide.
- Fourmican bleu. Cette variété possède un dard, empoisonné, au bout de son abdomen.

DIVERS



GNARK



(~ 0,90 m)(N.)
(peau très épaisse, de couleur rose terne à gris blanc, 6 yeux, une gueule énorme)
(crie furieux : *« Gnark, gnark !!! »*)
(Nb rencontré : 6~60 individus)
(Vitesse : 10~15 m/sec)

E.V. : 25~30

Co : 14 **In** : 3 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 18
Sag : 4 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 12~13

Att : 12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8 P.I. : 2D+6 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Odorat. Très développé, l'odorat du Gnark lui permet de ne jamais être surpris.

Infravision. Les deux yeux les plus à l'avant de la gueule du Gnark lui permettent de percevoir les émanations du spectre infrarouge et de détecter ainsi, en l'absence totale de lumière les sources de chaleur. Portée : 10 mètres.

DESCRIPTIF

Origine : les Gnarks sont originaires du satellite habitable de la planète Fimir (Cf cette race humanoïde), où ils sont encore présents à l'état sauvage. Ce satellite, Fimir-1, est pourvu d'une florissante végétation.
Lorsque les Fimirs investirent ce planétoïde, grâce à leurs « monolithe de voyage », les Gnarks constituèrent un obstacle non négligeable à la colonisation. Traqués, chassés, massacrés pas dizaine de milliers, les Gnarks furent un temps au bord de l'extinction.
Puis ils s'adaptèrent. D'abord carnivores exclusifs, ils devinrent omnivores, leur période de gestation se raccourcit, leur odorat s'affina encore pour leur permettre de ne plus être surpris que dans des circonstances exceptionnelles…
Enfin, ils tentèrent instinctivement d'échapper à leur monde d'origine où ils se sentaient menacés. C'est ainsi que les Fimirs découvrirent, pour leur grand désarroi, que des Gnarks, en voyageant clandestinement sur leurs « monolithes de voyage », avaient à leur tour investis leur planète !
Ce fut le début d'une nouvelle période pour les Gnarks. En échappant à leur planétoïde d'origine, ils avaient franchi une étape cruciale de leur évolution, et si les Fimirs parvinrent à circonscrire leur développement sur leur propre planète, ils ne purent empêcher de véhiculer, généralement à leur insu, les Gnarks vers d'autres mondes…

Les Gnarks sont des créatures bipèdes, de petite taille (un peu moins d'1 mètre), pourvues de membres antérieurs atrophiés, et d'une gueule énorme aux crocs acérés.



Alimentation. Chaque jour, un Gnark peut avaler jusqu'à deux fois son propre poids de nourriture (soit jusqu'à 120 kg !), mais il peut aussi demeurer plusieurs semaines sans se nourrir (c'est généralement ce qui se passe quand ces créatures voyagent cachées dans les recoins d'un « monolithe de voyage » fimir)… Cependant, ainsi affamé, le Gnark est plus agressif encore.

Structure sociale. Les Gnarks vivent en meutes, de quelques dizaines d'individus, conduites par un mâle dominant (le plus agressif de tous).
Une telle meute comporte en général 2/3 de mâles et 1/3 de femelles.

Biologie. Les Gnarks sont des êtres vivipares pourvus d'une période de gestation très courte (à peine six semaines). Une femelle peut donner naissance à près de cinq jeunes dans une même année.
Un Gnark est autonome en six semaines et devient adulte en 1 an.

Leur espérance de vie est de 15 ans.

DIVERS

Il existe quatre variétés de Gnarks.
Les Gnarks « classiques », qui forment près de 50% des membres de cette race, les Gnarks Cornus (environ 25%), les Gnarks Epineux (20%) et les Gnarks Eruptifs (5%).
Ces sous-espèces sont apparues progressivement dans l'évolution de cette race, dans les siècles qui suivirent l'arrivée des Fimirs dans leur monde, au cours d'un processus d'adaptation agressif à la lutte contre leurs envahisseurs.

GNARK CORNU



(~ 1,00 m)(N.)
(peau très épaisse, de couleur rose terne à blanc violacé, 2 yeux, une gueule énorme, une corne frontale)
(crie furieux : *« Gnark, gnark !!! »*)
(Nb rencontré : 5~50 individus)
(Vitesse : 10~12 m/sec)

E.V. : 28~33

Co : 14 **In** : 3 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 18
Sag : 4 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 12~13

Att : 12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8 P.I. : 2D+4 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Odorat. Très développé, l'odorat du Gnark lui permet de ne jamais être surpris.

Charge. Les Gnarks Cornus utilisent une forme d'attaque particulière, la « charge », qui leur permet d'occasienner de terribles blessures à un advesaire. Pour charger, le Gnark Cornu doit disposer d'un élan d'au moins 10 mètres, et réussir une attaque à 10/20. Si l'adversaire ne parvient pas à parer le coup, il subit 5D10 Points d'Impact.

DESCRIPTIF
Les Gnarks Cornus sont un peu plus grands que leurs cousins « classiques ». Leurs membres antérieurs ont totalement disparus, et ils possèdent une corne frontale particulièrement pointue.

Pour le reste : *Cf. les informations du Descriptif du Gnark*

*

GNARK EPINEUX



(~ 0,85 m)(N.)
(peau épaisse, de couleur grise à gris brun, 2 yeux, une gueule énorme, des cornes sur le dos)
(crie furieux : *« Gnark, gnark !!! »*)
(Nb rencontré : 4~40 individus)
(Vitesse : 9~12 m/sec)

E.V. : 22~28

Co : 14 **In** : 3 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 18
Sag : 4 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 12~13

Att : 12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8 P.I. : 2D+6 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Odorat. Très développé, l'odorat du Gnark lui permet de ne jamais être surpris.

DESCRIPTIF
Les Gnarks Epineux sont légèrement plus petits que leurs cousins « classiques ». Leurs membres antérieurs ont totalement disparu, et ils possèdent de longues cornes qui hérissent leur menton et leur dos.

Pour le reste : *Cf. les informations du Descriptif du Gnark*

GNARK ERUPTIF



(~ 0,90 m)(N.)
(peau très épaisse, de couleur rose terne à gris blanc, 2 yeux, une gueule énorme deux à trois « cratères » sur le dos)
(crie furieux : *« Gnark, gnark !!! »*)
(Nb rencontré : 3~30 individus)
(Vitesse : 10~16 m/sec)

E.V. : 25~30

Co : 14 **In** : 3 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 18
Sag : 4 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 12~13

Att : 12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8 P.I. : 2D+6 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Odorat. Très développé, l'odorat du Gnark lui permet de ne jamais être surpris.

Eruption Gazeuse. En cas de stress important, le Gnark Eruptif laisse échapper par ses orifices dorsaux (les « cratères) un gaz toxique et lacrymogène : irritation des yeux, de la gorge, du nez en 1D4 assaut (et pour au moins 2D6 assauts après exposition). La victime perd 4 points en Adresse et en Perception durant toute la période, ainsi que 3 points en Attaque et en Parade.



DESCRIPTIF

Les Gnarks Eruptifs sont les Gnarks les plus proches en taille et en proportion des Gnarks « classiques ». Ils en différent cependant par l'absence totale de membres antérieurs et par la présence, sur leur dos, de deux ou trois orifices, des « cratères », d'où ils peuvent expulser, en situation de danger, un poison virulent.



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.

GORILLE à Quatre Bras

« Goraraignée »



(~2,40 m)(N.)
(pelage clair, de gris argenté à blanc)
(Nb rencontré : 1~4 individus, clans de 10~18)
(Vitesse : 4~6 m/sec au sol, 6~8 m/sec dans les arbres)

E.V. : 55~75

Co : 16~18 **In** : 5~6 **Ch** : / **Ad** : 16~20 **Fo** : 20~22
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 15~18 **Per** : 13~15

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 13~15 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 7~9 P.I. : (2D+3 à 5)x2 à 4 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Etouffement : si le Gorille à quatre bras parvient à toucher deux fois un adversaire au cour d'une série d'attaque, il tente de l'emprisonner dans ses bras puissants, utilisant alors l'étau de deux à trois de ses membres supérieurs. Pour échapper à cette prise, l'adversaire doit réussir un jet d'adresse avec malus de 2. Ainsi emprisonnée, une proie devra réussir un jet de Constitution avec malus de 4 points à chaque assauts où perdre connaissance durant 2 à 10 minutes. Les Gorilles à quatre bras utilisent souvent cette technique pour tuer leur proie bien à leur aise ensuite, où pour garder en vie un adversaire qui les intrigue.

DESCRIPTIF

Les gorilles à quatre bras sont très rares. Ils forment une race très particulière de primates de haute stature. Les mâles adultes mesurent jusqu'à 2,40 mètres lorsqu'ils sont déployés, et leurs six membres leur confèrent une silhouette impressionnante qui en fait l'un des animaux les plus redoutés de toutes les forêts continentales.
Leur intelligence, assez développée, leur permet d'imaginer des pièges redoutables (fosses, pieux plantés dans le sol, …) pour affronter les ennemis de leur race. Malgré cela, on n'a jamais vu de Gorille à quatre bras avec une arme, même un gourdin, alors que leurs cousins de moindre taille, les chimpanzés par exemple, en utilisent volontiers.



Société : Ces gorilles, aussi appelés Goraraignées à cause du nombre extravagant de leurs membres (comparaison d'ailleurs impropre dans la mesure où les araignées ont en réalité huit pattes), vivent en clans dont l'importance varie d'une dizaine à une vingtaine d'individus.
Le clan est conduit par un mâle dominant, le plus puissant et le plus impressionnant du groupe, dont l'autorité est régulièrement remise en cause par les autres mâles du groupe au cours de joutes impressionnantes durant lesquelles les belligérants font étalage de leur puissance musculaire sans presque jamais recourir à la violence véritable.

Habitat et Nourriture: Les gorilles à quatre bras ont besoin pour vivre d'une forêts profonde et riche en plantes basses (fougères, arbrisseaux, jeunes arbres) dont ils se nourrissent abondamment. Leur consommation de ces végétaux est d'environ 35 kg par jour pour un individu adulte. A côté de cet apport quotidien, les Goraraignées, omnivores, ont besoin de manger jusqu'à cinq kilos de viande par jour, et chassent pour cela les petits rongeurs et les mammifères de plus grosses tailles (daims, biches, chèvres sauvages…). Leurs campements de quelques jours ou de quelques semaines se font toujours à proximité de points d'eau (rivière, mares, …), pour étancher leur soif bien sûr, mais aussi pour satisfaire leur goût immodéré de la baignade… De fait, les Goraraignées sont d'excellents nageurs.

L'espérance de vie d'un Goraraignée est d'environ 45 ans.

DIVERS

GRELL



(2,50 m)(C.N.)
(encéphale rosé, apparence semblable à
celle de la cervelle, longs tentacules blanchâtre)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 4 à 6 m/sec)

Résistance à la Magie %.

E.V. : 80~120

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

1 à 10 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 3 (tentacules) ~ 1 (tête)
Prd : 6~8 P.I. : 3D+4 (bec)
(1D+6)x10 (tentacules)

CAPACITES SPECIALES

- **Immunité totale aux Psis**.
- **Télépathie** : elle lui permet de se faire comprendre, par concepts, de toutes les créatures.
- A l'approche d'un Grell (moins de 12 mètres), tout être intelligent (mini 7), doit réussir un jet de protection contre la paralysie ou être soumis à un **sentiment de malaise psychique** (occasionnant -2 en Att et -3 en Prd).

DESCRIPTIF

Les Grells sont de grandes créatures de 2,50 mètres de « long ». Ils sont composés pour l'essentiel d'un bec acéré, de 10 tentacules et d'un cerveau hypertrophié, lui conférant une intelligence supérieure et un rayonnement psi exceptionnel !
On rencontre parfois des Grells acoquinés à des humanoïdes, peu scrupuleux ou non, et on suppose qu'ils agissent ainsi dans le but unique d'augmenter leurs connaissances.
En fait, on ignore beaucoup de chose sur ces créatures, mais on sait au moins qu'elles ne sont pas originaires de notre plan d'existence. D'aucuns hasardent qu'ils pourraient être natifs du même monde que les Illithids (Flageleurs Mentaux).
Le peu de renseignement en possession des érudits sur le sujet des Grells fut acquis lors de la dissection d'un spécimen en 714 du Second Calendrier Ilvanirien par des Templiers du Royaume d'Elarstan.

Habitat. Le Grell se contente souvent d'une grotte simple, à condition qu'elle puisse accueillir des objets « de connaissance » (livres, parchemins, sphères…). Tout le reste ne lui importe pas.

Structure sociale. Solitaires, sauf lorsqu'ils se joignent à quelques humanoïdes, il arrive pourtant qu'à l'occasion on rencontre deux individus ensemble. Il semble que dans ce cas, ils soient en passe de se transmettre des informations et de s'enrichir mutuellement de leurs connaissances.



Alimentation. Totalement carnivores, là encore les Grells ne sont pas spécialement exigents, et consomment toute viande sans exclusive.

Espérance de vie. Un Grell devrait pouvoir vivre entre 80 et 150 années…

Combat. Silencieux à l'extrême, puisqu'il ne se déplace qu'en lévitation, le Grell peut surprendre une créature qui n'a jamais eu affaire à lui (si elle n'a pas été alertée par le malaise psychique).
Au corps à corps, si ses adversaires ne sont pas trop nombreux, le Grell tente de saisir ses ennemis et de les entraver de ses tentacules. Il y parvient si au moins 3 de ses attaques tentaculaires portent effectivement. Il tente alors d'amener sa proie à son bec !

N.B. : après avoir été capturé par les tentacules d'un Grell un individu peut tenter de s'en délivrer en réussissant une épreuve d'Adresse et de Force pour chaque tentacule.
Captif, on ne peut esquiver le bec du Grell que sur un 1 ou un 2 en parade !

DIVERS

GRIFFON



(taille d'un très gros lion) (N.)
(pelage fauve à blanc, exceptionnellement noir, plumage blanc à noir)
(Nb rencontré : 1~3 ou 2~12 individus)
(Vitesse : 9~12 m/sec au sol
16~20 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 60~80

Co : 15~17 **In** : 3~5 **Ch** : / **Ad** : 14 **Fo** : 17~18
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 15/16 **Per** : 17~18

3 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 9~10 P.I. : 3D+2 (bec)
(2D+4)x2 (serres)

CAPACITES SPECIALES

Vitesse en vol : assez rapide, le Griffon peut voler jusqu'à une vitesse légèrement supérieure à 70 km/h (20 m/sec)
Peu endurant, un Griffon ne peut voler sur de très longues distances, et 250 km dans une journée lui sont un maximum (environ 6 heures de vol à un peu plus de 40 km/h de moyenne).
Portant une charge (100 kg pour un cavalier, son harnachement, et de l'équipement), il peut voler jusqu'à 50 Km/h en pointe. S'il est bien entraîné, son endurance peut lui permettre de voler jusqu'à cinq heures à une vitesse moyenne de 40 km/h.

Vue perçante : un griffon peut repérer une grive à 1500 mètres !



DESCRIPTIF

Créature hybride, les Griffons possèdent les pattes antérieures d'un rapace et une tête idoine, alors que le corps et les pattes postérieures sont celles d'un félin.
Ils construisent leurs nids sur des falaises ou des terrains rocheux. Lorsque cela leur est possible, ils investissent même des cavernes.

Alimentation. Ils se nourrissent essentiellement de viande, et ont une préférence très nette pour la viande de cheval.
A tel point que s'ils parviennent à portée de vue ou d'odorat (jusqu'à 250 m pour l'odeur), de viande de cheval, ils se lancent inconsidérément à l'attaque.

Structure sociale. Organisés en « harem », les griffons gîtes par groupes de 5 à 12 individus. Un grand mâle a toujours la conduite du groupe, qui compte en général 1 à 2 autres mâles dominés, 2 à 6 femelles et quelques jeunes immatures.
Une femelle peut pondre 1 ou 2 œufs dans une année. Couvé durant deux mois, les œufs donneront naissance à un jeune Griffon qui atteindra sa maturité lors de sa 6ème année.
L'espérance de vie d'un Griffon est 'environ 60 ans.

Combat. Un Griffon attaque toujours avec ses griffes en priorité, ne plaçant des coups de bec que si l'adversaire lui semble réellement dangereux.

DIVERS

Les œufs de Griffon, et les jeunes, ont une grande valeur, car avant l'âge adulte, le Griffon peut être apprivoisé pour devenir une monture fidèle et forte. Ils sont pourtant difficiles à tenir en présence de chevaux qui deviennent alors très nerveux.
N.B. : il faut être bon cavalier pou pouvoir monter un Griffon et un degré en Equitation de IV est un minimum !

GROGNAK

(~ 1,00 m)(N.)
(pellage clair, blond à châtain,
yeux rouges, vaste gueule énorme)
(cri : *« Groonnnnnn »*)
(Nb rencontré : 4~16 individus)
(Vitesse : 11~15 m/sec)



E.V. : 20~27

Co : 12~13 **In** : 4 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 15~16
Sag : 6~7 **Beau** : / **Con** : 13~14 **Per** : 19~20

Att : 13 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 7 P.I. : 1D+7 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Détection de l'invisibilité. Aucune invisibilité ne peut tromper la vision d'un Grognak.

Infravision. Les yeux rougeoyants du Grognak lui permettent de percevoir les émanations du spectre infrarouge et de détecter ainsi, en l'absence totale de lumière les sources de chaleur. Portée : 15 mètres.

Ultravision. Les Grognaks voient dans la nuit comme dans la plus claire journée d'été. Portée : 250 mètres.

Jet de Sauvegarde contre les Poisons. Comme un guerrier de niveau 15.



DESCRIPTIF

Les Grognak sont des créatures dont les origines remontent aux temps sombres des guerres entre *Kehoth* et les Dieux. Probablement issus d'un croisement entre des canins et des démons, les Grognak ont conservé de leur parenté maléfique des yeux rouge flamboyant et une langue « anormalement » longue.
Carnivores voraces et particulièrement agressifs, les Grognaks vivent aujourd'hui dans les régions isolées d'*Ilvanir*. Dès qu'une meute de ces créatures s'approche des zones humanoïdes, elle est systématiquement traquée pour être éliminée, ou, pour les plus jeunes spécimens, capturés afin d'être dressé comme gardien.

Alimentation. Les Grognaks sont des mammifères carnivores. Chaque jour, un Grognak adulte mange de 8 à 12 kg de viande.
Il faut noter que s'il n'est pas correctement nourri, même le mieux dressé des Grognak peut devenir extrêmement dangereux.

Structure sociale. Les Grognaks vivent en meutes d'une douzaine d'individus, rarement davantage. La meute est conduite par un mâle dominant (le plus gros et le plus puissant).
Une meute de douze individus comporte en général : 5 de mâles, 4 femelles et 3 jeunes.

Biologie. Les Grognaks sont des mammifères vivipares. La période de gestation est de 3 mois environ. Une femelle peut donner naissance à une portée de 1 à 3 Grognakons par an entre sa quatrième et sa douzième année.
Un Grognak est autonome en trois mois et devient adulte en 18 mois.
Leur espérance de vie est de 15 ans.

DIVERS

Du fait de leur capacité à littéralement voir l'invisibilité, les Grognaks sont particulièrement recherchés par tous ceux qui ont… quelque chose à garder. Du magicien reclus dans son donjon au fin fond de sa vallée au responsable de la garde d'une grande ville, tous sont prêts à verser de grosses sommes pour acquérir un Grognak dressé.
Valeur : environ 1.200 pièces d'or

GUÏVRE



(1,50 à 1,80 m à la tête et jusqu'à 4 m de long)(N.)
(peau écailleuse, jaune à verdâtre, yeux jaunes,
corps de serpent muni de 12 pattes griffues)
(Nb rencontré : 1 ou 1~3 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

E.V. : 60~90

Co : 15~16 **In** : 2~3 **Ch** : 16~17 **Ad** : 12~14 **Fo** : 10~11
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 11~13 **Per** : 9~11

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 9~11 P.I. : 2D+8 (gueule)
+ poison (Cf.)

CAPACITES SPECIALES

Poison. Lorsqu'il occasionne des blessures, le Guïvre innocule une quantité plus ou moins grande de poison à sa victime. Dans ce cas, on lance 1D4 qui indiquera le nombre de « doses » de poison injectées. Le sujet perd alors 1D8 pour chacune des doses de poison reçues, tous les deux assauts et durant une minute entière !
Un jet de sauvegarde contre les poisons est autorisé : en cas de succès la perte de point de vie est de moitié (utiliser des D4 au lieu des D8).

Regard. Le regard du Guïvre a des vertues hypnotiques. Ainsi, quiconque croise son regard se retrouve hébété pour une dizaine de seconde (l'hébétude cesse immédiatement en cas de blessure).

DESCRIPTIF

Le Guïvre est une créature monstrueuse, issue du croisement entre un scorpion géant et un serpent.
Apparu durant l'ère noire de la guerre entre les Dieux et Kéhoths, le Guïvre est vraisemblablement issu d'une « mutation » accidentelle (cas rarissime dans les anales de la création sur Dère).

Du fait de cette origine, nombre de Dieux considèrent comme offensante l'existence même des Guïvres.
Il est fréquent qu'un Dèriens voit ainsi la protection de son talisman augmenter après qu'il ait vaincu un Guïvre (ce fut par exemple le cas de Honistaire Baldron, guerrier Stimarlois – 321~356 du SC – qui vit son talisman de Kurda augmenter de 5% après qu'il ait terrassé un Guïvre près de Commoras).

Habitat et Structure sociale

Les Guïvres apprécient les endroits sombres, frais et secs. Ils installent dans de tels endroits leur nid, dans lequel ils pourront vivre, le plus souvent solitaires, durant plusieurs décennies avant de migrer sur plusieurs dizaine de kilomètres.



Alimentation

Le Guïvre est un carnassier. Il se nourrit de petits rongeurs et de mammifères plus gros. Si la période est maigre, le Guïvre pourra s'attaquer également à des créatures plus volumineuses, et même des humanoïdes… Un Guïvre consomme en moyenne près de 20 kg de viande par semaine.

Reproduction et Espérance de vie

Un Guïvre est autonome dès sa deuxième année, et arrive à maturité vers sa sixième année. Il peut ensuite pondre de 2 à 4 œufs, une fois tous les deux ans. Son espérance de vie est de 40 années environ.

DIVERS

HÄRKS-SOURISH

« Chauve Souris Cyclope »



(~ 0,60 m d'envergure) (C.M.)
(semblable pour l'essentiel « à une chauve-souris, cyclopéen, pourvu d'une queue semblable à une queue de scorpion)
(cri : « hiiii » suraiguë)

(Nb rencontré : 1~20 individus)
(Vitesse : 12~14 m/sec en vol)

E.V. : 6~12

Co : 14 **In** : 3 **Ch** : / **Ad** : 10 **Fo** : /
Sag : 10 **Beau** : / **Con** : 12 **Per** : 18

Att : 12 Pr : 0
Prd : 5 P.I. : 4 Bl (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Vue. La vue de l'Härks-Sourish est particulièrement perçante. Elle peut distinguer une musaraigne dans un champs de blés fauchés à plus de 600 mètres.

DESCRIPTIF

Les Härks-Sourish sont des formes particulières de chauve-souris. On les rencontre sous toutes les latitudes, en groupe de quelques individus.
Essentiellement carnivores, les Härks-Sourish sont des créatures nocturnes très actives qui volent de longues heures pour chasser les petits rongeurs dont elles font leur quotidien.
On peut également rencontrer les Chauve-souris Cyclopes le jour, si on pénètre ce qu'elles considèrent comme leur territoire. Elles attaquent alors tout intrus, quelque soit sa taille, s'il s'approche de leur lieu de nidification.



Alimentation. Carnivores, les Härks-Sourishs chassent les animaux de petites tailles pour leur sang dont elles se nourrissent. En période de disette, il n'est pas rare de voir plusieurs volées de ces créatures se rassembler pour attaquer des animaux plus grands et même du bétail. Dans de telles périodes, des attaques contre des humains ont déjà été rapportées.

Biologie. Une Härks-Sourish est autonome en huit jours, et adulte en deux mois. Son espérance de vie est de 35 ans.

DIVERS

La vue exceptionnelle de l'Härks-Sourish, particulièrement pour un proche parent de la chauve-souris, la rend très intéressante pour une utilisation ... « originale ». Certains magiciens, en effet, développent une capacité à la symbiose mentale avec elle et sont alors capables de voir par leur œil unique !
Cette symbiose peut s'étendre sur plusieurs centaines, voire milliers, de kilomètres !
Dans de tels cas, ces magiciens utilisent tous une forme adaptée du sortilège « Œil Espion ».

HARPIE



(1,60 à 2,00 m) (~ 3,50 m d'envergure) (C.M.)
(peau blanchâtre, parfois légèrement écailleuse,
ailes d'aigle, silhouette vaguement féminine)
(cri : chant de charme – cf. plus bas)
(Nb rencontré : 2~12 individus)
(Vitesse : 4~5 m/sec au sol
10~12 m/sec en vol)

E.V. : 60~72

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

Att : 13~15 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 6~9 P.I. : (1D+4)x2 (serres)
ou (selon arme) + Fo (bonus)

CAPACITES SPECIALES

Chant de Charme. Par leur chant, les Harpies peuvent charmer toute créature humanoïde présente à portée de voix. Un auditeur doit réussir un jet de résistance contres les Sorts ou se trouver pris sous le charme : il cherche alors à rejoindre par tous les moyens l'origine du chant et se laisse lacérer avec bonheur, tant que la Harpie ne cesse pas de chanter.
NB : réussir son jet de résistance provoque une immunité à ce charme pour au moins un an, quelque soit la Harpie rencontrée ensuite…

Toucher Amnésique. Lors d'un corps à corps, la Harpie tente de toucher à main nue au moins un adversaire pour lui faire perdre la mémoire (pour 21 à 30 heures). La victime doit réussir un jet de sauvegarde contres les Sorts avec malus de 3 points pour éviter cet effet.
Amnésique, le sujet est alors totalement hébété pour 2D6 assauts, subissant *-3 en Attaque* et *-2 en Parade*.

Il est à noter que les effets des deux charmes disparaissent immédiatement à la mort de la Harpie !



DESCRIPTIF
Les Harpies semblent issues de l'horrible croisement entre un humain et un aigle. Ce sont des créatures au buste, à la tête et aux bras de femme et au bassin, aux jambes et aux ailes d'aigles. Selon les légendes ces créatures seraient le fruit d'une création de Praïos corrompue par Dagoth à l'aube des temps…

Les Harpies pratiquent une langue primitive et discordante… très désagréable pour l'oreille humaine. Quelques unes, très rares (moins de 10%), parlent d'autres langues complémentaires (souvent l'Orque, l'Ilvanirien ou l'Ogre).

Alimentation. Exclusivement carnivores, les Harpies se délectent des chairs humanoïdes dans le déchirement desquelles elles éprouvent un plaisir bien au-delà du simple goût…

Structure sociale. Les Harpies s'établissent le plus souvent en bandes de quelques individus, sur un territoire d'au moins 50 kilomètres de diamètre. Elles y chassent toute créature dont elles pourraient se nourrir et qui menaceraient leur domination. Cruelles, les Harpies adorent alors capturer vivantes leurs proies et les torturer avant de les mettre à mort.
Il est à noter que les Harpies d'un même groupe se querellent très fréquemment, particulièrement au moment du partage d'une proie, et il n'est pas rare que le sang coule lors de ces moments.

Biologie. On ne connaît pas de mâle à cette race monstrueuse, et il apparaît que pour se reproduire les Harpies se contentent simplement de pondre un œuf une fois tous les un ou deux ans…
Une Harpie est autonome en quelques semaines et adulte en deux ans.
Leur espérance de vie est de 35 ans.

DIVERS
Les plumes de harpies constituent un élément alchimique récurrent dans de nombreuses potions. La valeur d'une seule plume, en excellent état, atteint souvent 10 pièces d'or…

HARPYO



(de la taille d'un gros poulet) (C.M.)
(plumage jaune clair, blanc, bec brun
ailes larges et pattes antérieures)
(cri : « pot, pot, biec »)

(Nb rencontré : 4~16 individus)
(Vitesse : 3~4 m/sec au sol
6~8 m/sec en vol)

E.V. : 8~12

Co : 7~10 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 10~12 **Fo** : 4~5
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 8~9 **Per** : 14~15

Att : 9~10 Pr : 0
Prd : 2~3 P.I. : (1D+1) (bec)

CAPACITES SPECIALES

Chant irritant. Les Harpyos affolés peuvent émettre un chant particulièrement irritant pour les nerfs d'un humanoïde. Ce « pot, pot, bieeeeeeccccc », maintes fois répétées peut conduire à la perte de contrôle de soi…
Tout humanoïde à portée immédiate de ce « chant », doit réussir un jet de sauvegarde contre la « paralysie, mort magique ». En cas d'échec, il entre dans une fureur noire qui le conduit à vouloir massacrer l'Harpyo (+2 en Fo, +4 en Att, -4 en Prd) durant au plus 2D6 assauts.



DESCRIPTIF

Les harpyos appartiennent clairement à une sous-espèces de gallinacés. De petite taille, à peine plus gros qu'un poulet adulte, ils vivent en bandes de quelques dizaines d'individus.

Habitat : les Harpyos vivent dans les forêts et les vastes bois du centre et du nord d'Ilvanir. Ils gîtent le plus souvent dans des nids au sol, idéalement situés entre de grosses racines d'arbres.

Structure sociale : les Harpyos vivent en groupes de quelques dizaines d'individus, formant une structure sociale souple, sans réels rapports de domination.

Alimentation : les graines, les insectes, les vermisseaux constituent la base omnivore de leur alimentation.

L'espérance de vie d'un Harpyo est de 5 ans environ. Une femelle peut pondre des œufs, 2 à 3 par semaine, de ses trois ans jusqu'à sa mort. Un œuf est couvé durant près de trois semaines et une femelle n'en couve jamais plus de trois à la fois.

DIVERS

Certains combattants peuvent tenter d'apprivoiser un Harpyo afin qu'il chante à demande. Les meilleurs exemples de « symbioses » entre un guerrier et son Harpyo conduisent à des bonus de +2 en Fo et +1 en Attaque, durant 2D4 assauts. Il faut en moyenne un mois de dressage pour parvenir à conditionner un Harpyo.

HIPPOGRIFFE



(taille d'un cheval normal)(N.)
(couleurs de robe identique aux chevaux, plumage blanc à noir)
(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 8~10 m/sec au sol
17~22 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 35~58

Co : 13~14 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 16 **Fo** : 16~17
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 18/19 **Per** : 18~19

3 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8~9 P.I. : 1D+12 (bec)
(1D+6)x2 (serres)

CAPACITES SPECIALES

Vitesse en vol : rapide, l'Hippogriffe peut voler jusqu'à une vitesse de 80 km/h (22 m/sec)
Un Hippogriffe peut voler, à 50 km/h durant une dizaine d'heure dans une journée.
Portant une charge (100 kg pour un cavalier, son harnachement, et de l'équipement), il peut voler jusqu'à 60 Km/h en pointe.
S'il est bien entraîné, son endurance peut lui permettre de voler jusqu'à sept à huit heures à une vitesse moyenne de 40 km/h.

Vue perçante : un Hippogriffe peut repérer une musaraigne à 800 mètres !

DESCRIPTIF
L'Hippogriffe est une créature hybride, compromis entre le cheval, dont il a la robe et la morphologie corporelle, et l'aigle dont il possède la tête et les membres antérieurs (les membres postérieurs sont parfois équidés parfois félins).

Habitat. Les Hippogriffes sont des créatures farouches. Ils ne gîtent que dans des régions dénuées de toute présence humanoïde, et établissent généralement leur nid sur des pics rocheux ou des endroits similaires, difficilement accessibles par d'autres voies que le vol.

Alimentation. Les Hippogriffes sont des carnivores. Ils mangent essentiellement des mammifères de petite taille (rongeurs, lapins, lièvres, …) et le cas échéant de taille moyenne (bouquetins, daims, …)

Structure sociale. Les Hippogriffes s'unissent avec un seul partenaire, et pour la vie. Ils ne vivent qu'en couples isolés.
Ensemble, ils construisent et entretiennent le nid commun, et élèvent le fruit de leur procréation.
Une femelle peut pondre de 1 à 2 œufs par an, mais elle ne pond jamais si des jeunes sont encore au gîte. Un Hippogriffe atteint sa maturité vers sa quatrième année.
L'espérance de vie d'un Hippogriffe est de 60 ans environ.

Combat. Bon combattants, les Hippogriffes savent se montrer particulièrement agressifs si on pénètre leur territoire. Ils attaquent immédiatement si on tente d'accéder à leur nid.
Attaqués, ils se défendent avec une ardeur, une résolution impressionnantes.
Aux prises avec un adversaire, comme le griffon, l'un de ses principaux ennemis, l'Hippogriffe utilise ses pattes antérieures munies de serres et son bec puissant pour déchirer son assaillant.

DIVERS
Dans les marchés spécialisés, un œuf « viable » d'Hippogriffe peut s'échanger jusqu'à 5.000 pièces d'or.

HOMARIEN TENTACULE

« Tollsh »

(3,20 à 3,80 m)(N.)
(chitine très épaisse, jaune et ocre)
(Vitesse : nage ou marche 5 m/s)
(Nb rencontré : 1~10 individus)



Résistance à la Magie 10 à 25 %.

E.V. : 110~150

Co : 18~20 **In** : 6~7 **Ch** : 5~6 **Ad** : 10~14 **Fo** : 22~24
Sag : 5~8 **Beau** : ? **Con** : 20~22 **Per** : 6~8

2 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 10~15 (chitine)
Prd : 12~13 P.I. : (3D+14 à 16)x2 (pinces)

CAPACITES SPECIALES

Télépathe : 200 mètres.

Muni de branchies et de poumons, l'homarien est capable de vivre aussi bien dans l'eau que hors de l'eau.

Déchirement : lorsqu'un Homarien parvient à frapper un adversaire d'au moins 1,50 m avec ses deux pinces, et si ses attaques sont au plus de 6/20, il occasionne un déchirement à son adversaire, faisant 2D10 de Bl supplémentaires.

Presque aveugle, l'Homarien Tentaculé, ou *Tollsh*, se repère surtout aux déplacements d'air qu'il capte grâce à ses tentacules buccaux. A cause de cela, une créature immobile lui est totalement invisible.

DESCRIPTIF

Les Tollsh sont des crustacés ovipares, dont l'espérance de vie atteint les 90 ans.
Une femelle pond tous les cinq ans de dix à quinze œufs qui donneront en 6 mois un jeune chacun. Chaque jeune arrivera à maturité en 12 ans.

On rencontre les Homariens Tentaculé à l'état « sauvage », où ils vivent en groupe de 15 à 30 individus, ou à l'état « captif » lorsqu'ils servent un Poulpe Psionique (on en compte alors généralement un peu plus d'une dizaine seulement). Au service d'un tel maître, les Homariens sont alors chargés de la sécurité de la demeure et des environs, une tâche dont ils s'acquittent fort bien grâce à la puissance naturelle de leur corps.

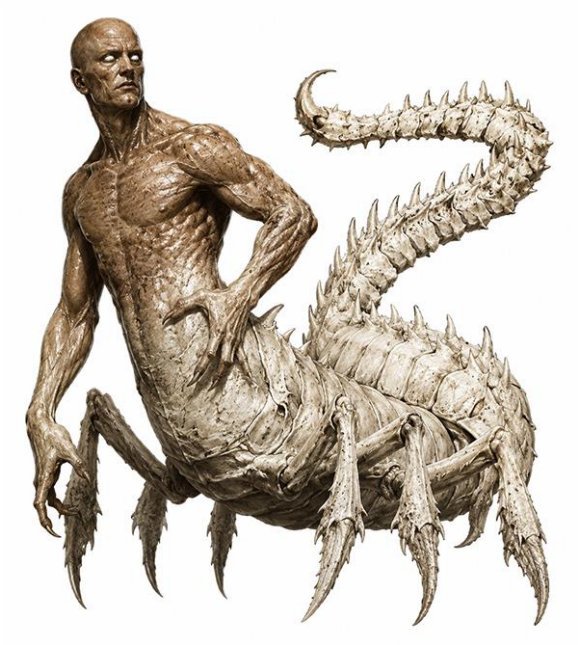
DIVERS

HOMME-SCORPION

« Sconk »

(~2,20m de haut, et 5m de long) (C.M.)
(peau brune, chitine couleur os)

(Nb rencontré : 1~2)
(Vitesse : 8 à 10 m/sec)



Résistance à la Magie 20 %.

E.V. : 70~95

Co : 15~20 **In** : 6~12 **Ch** : 2~6 **Ad** : 12~18 **Fo** : 20~22
Sag : 6~14 **Beau** : 6~8 **Con** : 18~22 **Per** : 10~15

2 à 3 Att./ Assaut.

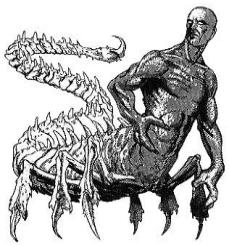
Att : 13~15 Pr : 4 (buste) 8 (corps)
Prd : 11~12 P.I. : (1D+6)x2 (griffes)
3D (dard) + poison

CAPACITES SPECIALES

Poison. Le dard du Sconk est son arme la plus dangereuse. Il manie cette arme avec une grande dextérité (bonus de 2 à la valeur d'attaque pour cette arme). Si un sujet est blessé par ce dard, le **poison** lui fait perdre 2D4 points de vie par assaut, durant 10 assauts (Save autorisé, si réussi ½ dégâts).

Acuité sensorielle. Les sens de l'homme-scorpion sont très développés. Il est capable de sentir une proie à plus de 30 mètres, et d'entendre un frôlement à près de 15 mètres. Il peut par ailleurs percevoir les rayonnement infrarouges jusqu'à 12 mètres (**infravision**).

Télépathie. Caractéristique exceptionnelle, les Sconk ne communiquent entre eux que par **Télépathie**, jusqu'à 500 m, et n'utilise leur voix que pour parler avec les autres races, ou effrayer leurs ennemis. Ils possèdent une voix terriblement discordante et rauque.



DESCRIPTIF

Les Sconks forment une espèce tout à fait étonante et intrigante pour les savants. Il semblerait qu'ils soient originaires d'un autre monde que *Dère*…
Créature intelligente, l'homme-scorpion semble pourtant obéir à des instincts de survie assez élémentaires. Sa logique est une logique d'affrontement et de domination territoriale individuelle.
On ne rapporte aucun cas de Sconks ayant, à l'état naturel, formé un groupe solidaire pour lutter contre un même adversaire. Mais on rapporte le cas de certains humains ayant réussis à élever quelques Sconk et à les faire vivre ensemble.



Reproduction et mode de vie. Les Sconks vivent en solitaire. Tous les deux à quatre ans, les femelles ressentent le besoin de procréer. Elles se déplacent alors sur des distances qui peuvent être très importantes (jusqu'à 500 km) pour rejoindre un partenaire. Il semblerait qu'une perception sensitive aiguë les pousse dans la bonne direction au moment opportun pour elles.
Une femelle Sconk peut pondre de deux à cinq œufs à chaque fois. Un œuf, qui sera enfouit dans un endroit sec et frais, pourra éclore en six mois, sans aucun soins de la part de la femelle qui l'aura le plus souvent déposé et laissé à l'abandon.
Dés sa venue au monde, le Sconk est totalement autonome, et ses instincts de prédateur le conduisent vers ses proies naturelles (des rongeurs de petite taille à cet âge là).
La maturité est atteinte dés la vingtième année.

Espérence de vie. L'espérance de vie d'un Sconk est de 180 années environ.

DIVERS

HOMME OISEAU



(1,70 m en moyenne, et 3,20 m d'envergure) (N.)
(pattes d'oiseau, plumes sur les ailes, duvet sur les jambes,
Le corps, le crâne)

(Nb rencontré : 2~4 ou 40~70 individus)
(Vitesse : 4~5 m/sec au sol
16 à 20 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 0 à 15%.

E.V. : 20~45

Co : 11~14 **In** : 9~16 **Ch** : 10~15 **Ad** : 12~14 **Fo** : 9~14
Sag : 10~16 **Beau** : 10~12 **Con** : 11~15 **Per** : 15~20

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 3~5 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 3D+6 (gueule)
(1D+4) x 2 à 4 (armes)

CAPACITES SPECIALES

Vol. au maximum durant 12 à 14 heures dans la journée pour au mieux 600 à 700 km parcourus

Ampathie. Avec tous les oiseaux, allant jusqu'à une forme proche de la télépathie.

Divination. Environ 5% d'entre eux sont capables, sur une concentration intense, de lire une partie de l'avenir proche (jusqu'à 24h00) et/ou du passé d'un individu touché.

DESCRIPTIF

Les Hommes-oiseaux sont des créatures hybrides, qui furent créés par la Dame-Cygne au début de son existence. Pour elle, ils interviennent afin de protéger la nature lorsqu'elle est dangereusement menacée.
Ils manifestent une grande méfiance vis-à-vis des humains.

Habitats et Structure sociale. Les hommes-oiseaux vivent en clans de quelques dizaines d'individus, dans les régions montagneuses et le cœur des forêts. Ils gîtent dans des arbres épais, et installent des plateformes simples où ils dorment, pondent leurs œufs…

Alimentation. Ils se nourissent de plantes, de graines, de racines et de « liqüos ».
Le *Liqüos* est une liqueur faite de sève mélangée à des grains d'orges ou de blé, fermentée puis aditionnée d'eau.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle peut pondre jusqu'à deux œufs par an. L'éclosion a lieu au bout de douze semaines. Un jeune devient adulte lors de sa dixième année.
L'espérance de vie d'un homme-oiseau est de 40 années environ.

Combat. Lorsqu'il entre au corps à corps, le moins souvent possible car il est assez couard, le Fouissard utilise ses bras antérieurs avec lesquels il manie assez bien les épées, les haches, les dagues, les lances…

DIVERS

HOMME-SERPENT



(3 à 4 m)(LN à CN, certains mauvais)
(Corps de serpent, bras humanoïdes)

(Nb.rencontrés : 1 à 5, ou 6 à 60)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie ~ %

E.V. : 18~35

Co : 8~12 **In** : 6~11 **Ch** : 8~14 **Ad** : 11~16 **Fo** : 12~17
Sag : 8~14 **Beau** : ? **Con** : 15~18 **Per** : 12~14

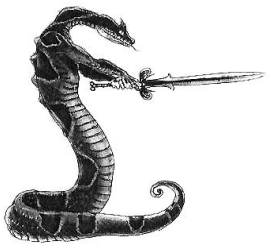
1 à 2 Att./ Assaut(s)

Att : 10~13 Pr : 3~4 (peau)
Prd : 9~12 P.I. : 1D+5+(Fo) (Epée bâtarde) ou selon l'arme.

CAPACITES SPECIALES

Résistances. Les Hommes-Serpents résistent particulièrement bien au froid (résist.spé de 50%) et aux poisons (bonus de 4 aux saves). Certains font métier de Shaman, et peuvent alors accéder aux sorts de Magicien et/ou de Druide, et atteindre jusqu'au niveau 8 de Cabaliste.
Les Hommes-Serpents sont immunisés aux sorts de sommeil.

Charme naturel. Un individu à l'esprit faible (moins de 20 en total Intelligence+Sagesse) sera sujet dans 40% des cas à une forme de Bannbaladi en rapport avec un Homme-Serpent rencontré. Il ne pourra alors se résoudre à lui nuire.



DESCRIPTIF

Les Hommes-Serpents sont de couleur ocre, terre-de-Sienne, ou encore brune. Ils se tiennent le plus souvent dressés sur leur queue, et mesure alors dans les 2 mètres de haut.
Ils vivent en groupes d'une dizaine à une soixantaine d'individus. Ils ne connaissent aucune notion de couple.
Les jeunes sont élevés par le clan.
Les femelles sont les égales des mâles, et les deux sexes vaquent aux même occupations (chasse, cuisine, éducation des jeunes…).
Le clan est généralement dirigé par un conseil de 2 à 4 Hommes-Serpents, choisis parmi les plus anciens. Leurs décisions sont respectées par tous. Un individu du clan qui refuse un choix du conseil des anciens est toujours banni de la communauté.
La religion des Hommes-Serpents est l'animisme. Un clan choisi généralement le voisinage d'une très grosse pierre, alors considérée comme divine, pour établir un village.
L'habitat naturel des Hommes-Serpents est un vaste trou, dans la terre ou dans le rocher, composé de 2 à 5 salles.
Une femelle pond de 1 à 3 œufs par an, au plus fort de l'été. Il faut environ 4 années pour qu'un Homme-Serpent devienne adulte.



L'espérance de vie des Hommes-Serpents est de 40 ans.

DIVERS

La peau écailleuse des Hommes-Serpents est très prisée des barbares. Ils l'utilisent pour confectionner des boucliers de fort bonne résistance (Pr : 2) pour un poids d'à peine la moitié de celui d'un bouclier de fer.

La salive de ces créatures est très prisée des alchimistes. Elle peut additionnée de sel rouge remplacer certains ingrédients de potions.

HORREUR ERGOTIQUE



(2,40 à 2,75 m au garot)(N.)
(chitine rousse orangée, poils épars)
(cri : croassement aigu)

(Nb rencontré : 1~4 individus,
6 à 36 dans le Pays des Fées)

(vitesse : 5 à 7 m/sec)

E.V. : 45~75

Co : 9~12 **In** : 4~6 **Ch** : / **Ad** : 14~16 **Fo** : 24~26
Sag : 5~7 **Beau** : / **Con** : 14~16 **Per** : 17~18

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 13~16 Pr : 6~8 (naturelle)
Prd : 7~11 P.I. : 2D+4 (bec)
(1D+6)x2 (ergots)

CAPACITES SPECIALES

Surprise. L'horreur-Ergotique n'est surprise que sur un 1 sur un D6

Ouie développée. L'extrême développement de son ouïe compense sa vision médiocre (pas de pénalité pour le combat en aveugle) (pénalité de -3/-4 contre un adversaire réellement silencieux).

Escalade rapide. A la même vitesse que son déplacement horizontal, sur toute paroie escaladable (présence d'aspérités)

Sonar d'armure. En faisant cliqueter la chitine de son corps, et en en analysant les échos, une Horreur-Ergotique est capable d'estimé la taille et la forme d'une caverne, les distances…

DESCRIPTIF

L'Horreur-Ergotique vit essentiellement dans le monde des fées. Il en constitue l'un des dangers les plus répendus.
Ces créatures ne connaissent ni la pitié ni la gratitude.

Habitat et Structure sociale. Un peu comme pour les Orques sur Dère, on rencontre les Horreurs Ergotiques sous toutes les latitudes. Ils logent dans des cavernes assez profondes, à proximité d'une source d'eau.
Les Horreurs-Ergotiques vivent en petits groupes d'une trentaine d'individus, établis sur des territoires de quelques kilomètres carrés. Un groupe est conduit par un chef, le plus fort du groupe, dont le gîte se situe au plus profond du réseau de grottes.



Alimentation. Omnivore, l'Horreur-Ergotique a pourtant un goût prononcé pour la viande. Elle considère toute les autres créatures comme de la nourriture, et peut s'attaquer à n'importe quel animal, ou humanoïde, pour s'en repaître. Cependant, peu courageuse, elle préfère refluer face à un adversaire jugé finallement trop résistant.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle pond quatre œufs par an, généralement à la « saison chaude », entre sa huitième et sa vingt-quatrième année. Un jeune devient adulte dans sa huitième année.
L'espérance de vie d'une Horreur-Ergotique est de 25 années.

DIVERS

La chitine d'une Horreur-Ergotique sèche assez vite après sa mort. Elle devient alors cassante, friable. En moins d'un mois elle est totalement inutile.

HYBSIL

« Semi-centaure »

(1,60 m)(L.N.)
(peau claire à cuivrée, poil roux)
(Nb rencontré : 2~16 individus)



Résistance à la Magie 20 %.

E.V. : 15~25

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

1à 2 Att./ Assaut.
(généralement ambidextres)

Att : 8~12
Prd : 7~11

Pr : 1~2 (naturelle)
P.I. : 1D+3 à 6 (selon arme et Force)
1D+7 (arc court)

CAPACITES SPECIALES

Rapide, un hybsil adulte peut atteindre une vitesse de près de 16 m/sec (environ 57 km/h).

Précis, il jouit d'un bonus de 4 P.I. à l'utilisation de l'arc court.

Ultravision à 200 mètre (nyctalopie).



DESCRIPTIF

Les Hybsils sont des créatures sylvestres proches des centaures. En fait, leurs différences fondamentale avec cette race résident dans leur taille beaucoup plus réduite, près d'un mètre soixante en moyenne, ainsi que dans leur faculté particulière à utiliser leurs membres antérieurs humanoïdes en parfaits ambidextres.

Langue. Les Hybsils parlent toujours la langue des humains, ainsi que le centaure, et parfois (10%), une autre langue, le plus souvent l'elfe, le gnome ou le gobelin.

Habitat et structure sociale. Les Hybsils vivent en clan de 15 à 60 individus. Dans une zone géographique déterminée, appelée « *contrée* », et généralement équivalente à 100 ou 150 km², de 3 à 8 clans Hybsils sont liés les uns aux autres par le « *Prim'clan* ».
Le clan est dirigé par le « Vim ». Le *Prim'clan* lui est conduit par l'ancêtre, le plus ancien membre de tous les clans qui compose le *Prim'clan*.
Les Hybsils aiment par dessus tout galoper et chasser, aussi leur faut-il un espace vital assez important, et très giboyeux.

L'habitat naturel du peuple Hybsil se situe dans les bois clairsemés des zones tempérées. Une forêt de feuillus avec quelques belles clairières constitue un espace idéal pour un clan. Ils vivent là dans de légères huttes de branchages, et ne se chauffent que grâce à la « *sève-brûlante* », une substance tirée de la sève des arbres et qui, additionnée d'une décoction spéciale de gui, a la propriété étrange de dégager une légère lueur verte et une forte chaleur (équivalent d'un bon feu de camp).

Le feu. Parce qu'ils craignent les ravages causés par les incendies dans les forêts, les Hybsils détestent tout particulièrement le feu. S'ils surprennent sur leur territoire un individu portant une torche ou se préparant à allumer un feu, ils interviennent, d'abord pacifiquement pour lui demander de renoncer à l'utilisation de ce feu. En cas de refus, ils savent se montrer extrêmement inhospitaliers.

Alimentation. Omnivores, ils font une importante consommation de viande d'oiseau, qu'ils accommodent généralement de blé sauvage cuit en pains longs et fins.

Reproduction et espérance de vie. L'espérance de vie d'un Hybsil est de 55 ans environ. La période de gestation est de 6 mois, et un jeune devient adulte vers sa 9ème année.
Une femelle donne naissance à un seul jeune, et au plus une fois tous les trois ans.

DIVERS

HYENNE

(~0,70 m au garot)(N.)
(pelage roux, jaune, tacheté de brun)
(cri : jappement secs, aigus)

(Nb rencontré : 2~12 individus)

(vitesse : 10 à 12 m/sec)



E.V. : 15~20

Co : 6~9 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 10~14 **Fo** : 9~11
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 12~14 **Per** : 13~17

1 Att./ Assaut.

Att : 9~11 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+3 à 6 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Odorat. La hyene peut sentir l'odeur d'une charogne à près de 2.500 mètres !

Ouïe. Très fine, l'ouïe de la hyene lui permet de percevoir des bruits sur une large bande de fréquences. Elle est capable de percevoir un murmure à 200 mètres.

DESCRIPTIF

La Hyene est un mamifère canin, très proche du chien, dont elle dépasse fréquemment la taille.
En général, les Hyenes attaquent en groupe d'une dizaine d'individus des proies affaiblies, isolées, ou blessées.

Habitat et Structure sociale. Les hyenes vivent en meutes d'une vingtaine d'individus (une douzaine d'adultes et six à huit jeunes). La meute est dominée par l'adulte, mâle ou femelle, le plus puissant.
Le groupe gîte à l'abri d'une grotte, sous un surplomb de roche, ou encore à même le sol, près de quelques arbres.

Alimentation. Carnivore, la Hyene se nourrit pour l'essentiel de charogne, mais peut également s'adonner à la chasse en meutte, si celle-ci ne présente pas de grands risques.



Reproduction et Espérance de vie. Une femelle donne naissance à une portée de trois ou quatre petits, une fois par an. Un jeune devient adulte en douze à quatorze mois.
L'espérance de vie d'une Hyene est de 7 à 10 années.

DIVERS

KIHÏNN

(5m de long, 2,5 de haut)(N.M.)
(couleur gris-brun)
(Nb rencontré : 1~8 individus)



Résistance à la Magie 50 %.

E.V. : 60~90

Co : 16~20 **In** : 5~10 **Ch** : / **Ad** : 14~16 **Fo** : 20~24
Sag : 4~8 **Beau** : / **Con** : 22~26 **Per** : 10~14

2 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 6~8 (chitine, selon âge)
Prd : 10~12 P.I. : (2D+6)x2 (griffes sabres)

CAPACITES SPECIALES

Sang acide : le Kihïnn possède un système sanguin très acide. Toute blessure qui lui est infligée occasionne 3D de blessure par l'acide jusqu'à 2 mètres.
N.B. : toute arme en bois qui lui fait des dégâts doit réussir un jet de résistance contre l'acide ou se trouver dissoute en 1D4 assauts.

Rapidité : malgré son déplacement en reptation, le Kihïnn peut se déplacer à une vitesse de 8 à 10 m par seconde !

DESCRIPTIF

Les Kihïnns sont des créatures originaires d'un autre monde. On ne les rencontre sur *Dère* qu'à la suite d'un événement précis (implantation provoquée par un cabaliste voyageur un peu fou, écrasement d'un météorite portant des œufs, …). Ovipares, les Kihïnns sont organisés à la manière des insectes sociaux.
Un individu sexué et pourvu de 6 pattes, la mère, pond des œufs, soignée et défendue par des membres adultes de la société. Son espérance de vie est d'environ 200 ans, et elle pourra pondre si elle est correctement alimentée, jusqu'à une dizaine d'œuf par jour ! Si elle doit combattre elle même, elle se détache de son énorme abdomen de ponte, qu'elle ne pourra plus récupérer ensuite, et possédera alors les valeurs suivantes : EV : 140~180 ; Att : 16 ; Prd : 13 ; Pr : 10 ; PI : (3D+8) x2.
Lorsqu'elle agit ainsi, la mère pond alors un dernier œuf devant donner naissance à un individu femelle capable de la remplacer en moins de 18 mois.



Les soldats forment la caste la plus importante. Nombreux, ils représentent en temps normal environ 40% de la population totale de la communauté, mais leur nombre peut avoisiner les 80% en cas de guerre ouverte. Ils sont les individus les plus résistants, et les plus forts de la race, mais pas les plus intelligents (entre 5 et 7). Leur espérance de vie est de 40 ans environ.

Les ouvriers forment d'ordinaire la caste la plus populeuse (autour de 55% de la population) et la plus intelligente. Ils utilisent les valeurs basses des notes indiquées plus haut. Leur fonction sont multiples. Ils recherchent et véhicules la nourriture pour la distribuer à toutes les parties de la communauté, ils bâtissent et entretiennent le lieu de vie… Leur espérance de vie est de 60 ans environ.

Les « Gaïshas » forment la dernière caste des Kihïnns. Plus petites et plus faibles, pourvues de 4 pattes et d'un abdomen court, elles sont femelles mais stériles. Leur fonction dans la communauté est celle du plaisir. On en compte de 2 à 10% dans une société donnée. Leur espérance de vie est de 30 ans environ.

DIVERS

KI-RIN



(taille un peu supérieure à celle d'un cheval)(L.B.)
(robe variable, parfois bleutée, parfois dorée et lumineuse, généralement écaillée, corne frontale)
(Nb rencontré : 1 individu, exceptionnellement 2 à 3)
(Vitesse : 19 à 20 m/sec au sol
40 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 90 %.

E.V. : 120~140

Co : 18~20 **In** : 21~22 **Ch** : 15~16 **Ad** : 13~14 **Fo** : 18~19
Sag : 19~20 **Beau** : / **Con** : 20~21 **Per** : 17~18

2 à 3 Att./ Assaut(s).

Att : 16~17 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 10~11 P.I. : (1D+8)x2 (sabots)
2D+6 (corne – considérée comme mag+3)

CAPACITES SPECIALES

PSI : 130~200

Att : toutes - **Def** : toutes

Habiletés PSI (rang 9) : Ajustement Cellulaire – Clairaudiance - Contrôle Energétique - Domination – Hypnose— Invisibilité – Réarrangement Molléculaire - Réduction - Télékinésie (200 kg) – Téléportage

Sortilèges : le Ki-Rin peut utiliser chacun des sorts suivants, 2 fois par jour, au 18ème niveau.

- *Cône de Froid*
- *Horreur Terreur*
- *Sommeil*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Vision réelle*
- *Eclair Miroir*
- *Télesthésie*
- *Création de Squelettes*
- *Vanitar Visibili*
- *Fulminictus*
- *Claudibus Clavistibor*
- *Balsamon* (50 pts)
- *Lumière*
- *Lumen et Candella*
- *Phytomorphose*
- *Alchimie*
- *Nécromancie*
- *Alliance avec les Animaux*
- *Bannbaladi*
- *Sauvagerie et Excitation*
- *Medousa*
- *Salander Mutander*
- *Plombi-plombon*
- *Bouclier Magique*
- *Résurection*
- *Foramen Foraminor*

- **Prodiges** : le Ki-Rin possède aussi des pouvoirs de prêtres de niveau 15, et peut les utiliser 2 fois chacun par jour

- *Eau et nourriture miraculeuse (pour 2 à 24 personnes)*
- *Création de tissus (1,2 m3)*
- *Création d'objets en bois (0,75 m3)*
- *Création d'objets métalliques (maxi 50 kg – durée de « vie » variable en fonction de la densité : or 2 j, adamantite 1 h)*
- *Créer une illusion possédant des composants auditifs, visuels, olfactifs, qui se maintiendra jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou touchée par un sceptique.*
- *Prendre une forme gazeuse*
- *Marche des vents*
- *Invocation de la Foudre (1D6 éclairs de 6D8 Bl électriques chacun)*
- *Modification du climat (sur 1 km de rayon) (24 heures)*

NB : lorsqu'un Ki-Rin invoque une chose venant du ciel ou bien mettant l'air en jeu, la créature (ou la magie) possède une force double (y compris en ce qui concerne les points de vie, les dégâts infligés…).



DESCRIPTIF

Les Ki-Rin forment une race de créatures aériennes dont les sabots touchent rarement terre, car ils demeurent parmi les nuages, derrière les vents.
On ne rencontre jamais de femelle de cette espèce et les Ki-Rin sont toujours solitaires. S'ils sont convenablement convoqués, ou s'il est temps de combattre le mal, il leur arrive d'aider les humains.

Ils voyagent parfois sur le plan Astral ou celui de l'Ether.

Les Ki-Rin parlent uniquement leur propre langue. Maisleur télépathie naturelle leur permet de communiquer avec virtuellement toutes sortes de créatures vivantes intelligentes.

LICORNE



(taille identique à celle d'un cheval) (CB)
(corne unique sur le front, robe blanche)
(Nb rencontré : 1, ou 1~5 individus)
(vitesse : 20 m/sec au max.)

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 38~55

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

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 15~16 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 2D+8 (corne)
(1D+6)x2 (sabots)

CAPACITES SPECIALES

Résistance à la magie. Animal d'essence magique, la Licorne est insensible aux sortilèges de Charme, d'Hypnose et d'Illusion.

Jets de Sauvegarde. La Licorne est considérée comme un magicien de 16ème niveau.

Téléportage. Une fois par jour la Licorne peut se téléporter, avec un éventuel cavalier, vers un endroit situé au maximum à 100 mètres.

Surprise. Familière de son environnement on ne peut surprendre une Licorne. En revanche, elle pourra surprendre un intrus sur son territoire avec 80% de chance.

Poison. Grâce à leur corne, les Licornes sont totalement immunisées aux poisons.

DESCRIPTIF

Les Licornes sont des créatures d'essence magique créées par Dame Nature pour être les gardiennes de certaines forêts enchantées. Elles ont l'apparence de magnifiques chevaux, portant une unique corne frontale, à la robe généralement blanche (mais il en existe à la robe grise, alezane, ou encore brune). Elles appartiennent au peuple sylvestre.

Habitat. Créatures pacifiques et douces, les Licornes sont aussi méfiantes et d'une certaine manière craintives. Lorsqu'elles ne sont pas directement assignées à la protection d'une forêt enchantée, elles vivent en paix, dans de vastes vallons, non loin d'un clair ruisseau où elles aiment à s'abreuver et se baigner. Ces lieux sont toujours éloignées de toute présence humaine et, au-delà, de toute proximité avec d'autres créatures « intelligentes ». Les seuls voisinages qu'elles tolèrent sont ceux des Dryades, des Esprits Follets et de quelques autres créatures sylvestres pacifiques.

Structure sociale. Très solitaires, les Licornes ne se rencontrent le plus souvent que seules ou en couple. Quand un couple de Licorne se forme, il le fait définitivement. Si d'aventure le couple devait être séparé pour quelque raison que ce soit, la Licorne demeurée seule ne reprendrait pas de compagnon. Exceptionnellement, on pourra trouver de rares petits groupes de 5 ou 6 individus. Dans ce cas, il n'existe aucun rapport d'autorité entre les membres du groupe.

Légende : on dit que seule une vierge humaine ou elfique au cœur pur et à l'alignement bon pourra peut-être parvenir à apprivoiser une Licorne. On dit encore qu'alors la jeune vierge pourra utiliser la Licorne comme monture, et que celle-ci se montrera fidèle et obéissante.

Alimentation. Totalement végétarienne les Licornes se nourrissent d'herbes, de légumes sauvages et de fruits. Elles manifestent un fort intérêt pour les marguerites (!).

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle peut mettre bas jusqu'à une fois par an, au printemps. La période de gestation est courte, 5 mois, et le petit est autonome dès une semaine. Il faut noter que, malgré cette gestation courte et la longue espérance de vie de l'espèce, une Licorne ne donne pas naissance à plus de 6 jeunes dans toute son existence.
L'espérance de vie d'une Licorne est d'environ 750 ans.



DIVERS

Les Licornes sont parfois chassées pour leur Corne aux vertus magiques (Cf. le Livre des Objets Magiques). La valeur d'une corne atteint les 80.000 pièces d'or !

LIMACE GEANTE

(en elfique) **« Nia Vallel »**

(6 à 12 m de long et plus)(N.)
(corps jaune orangé, brunâtre sur le dessus,
ensemble visqueux, yeux au sommet des antennes)

(Nb rencontré : 1~2 individus)



E.V. : 60 (pour une limace de 6 mètres)
70 (pour une limace de 7 mètres)
80 (pour une limace de 6 mètres)
…

1 Att./ Assaut.

Co : 14~15 **In** : 1 **Ch** : / **Ad** : 6~8 **Fo** : ~
Sag : 2 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 5~8

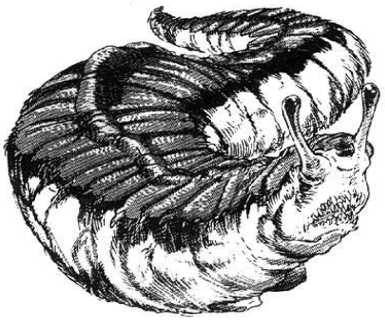
Att : 6~12
Prd : 5

Pr : 6~12 (naturelle – selon taille)
P.I. : 6D (morsure limace de 6 mètres)
7D (morsure limace de 7 mètres)
8D (morsure limace de 8 mètres)
…

CAPACITES SPECIALES

Nyctalopie (Ultravision). Les Limaces Géantes possèdent une vision nocturne plutôt bonne. Elles peuvent ainsi voir à la lueur des étoiles comme en plein jour, et ce jusqu'à 50 mètres.

Crachat d'acide. Les plus gros représentants de cette espèce sécrètent une salive acide qui peut brûler les chairs.
Ainsi, une Limace Géante de 11 mètres peut projeter, à une distance de 11 mètres et moins, un crachat qui fera 3D de Blessures par l'acide. Pour une Limace de 12 mètres la projection est portée à 12 mètres, et les dégâts d'acides sont de 4D. Et ainsi de suite…
NB : un jet de sauvegarde est autorisé, en cas de succès ½ dégâts.



DESCRIPTIF

La Limace Géante, ou *Nia Vallel* en langue elfique, est une créature assez rare. On la rencontre dans certaines forêts profondes du centre et du nord d'Ilvanir, ainsi que dans le nord de l'Eriasie et dans certaines régions humides d'Organdia.

Habitat. Les Nia Vallels ne gîtent pas. Ils parcourent le sol des forêts en se nourrissant des substances contenues dans l'humus (y compris les insectes et petits rongeurs). Compte tenu de leur taille, et de leur voracité, ces créatures ont besoin d'un territoire d'au moins 80 kilomètres carrés pour subvenir à leur besoins en nutriments, ce qui en fait, par nécessité, des solitaires.
On peut également, mais c'est exceptionnel, rencontrer une Limace Géante dans un réseau de cavernes. Elle se nourrit alors de lichens.

Structure sociale. Le Nia Vallel est totalement solitaire. Hermaphrodite, il pond une cinquantaine d'œufs tous les deux ou trois ans à la lisière de son domaine. Les œufs attendront là qu'un autre individu de l'espèce vienne les féconder. Ils écloront alors en 4 mois et donneront autant de Limaces Géantes en devenir. Notons tout de même que ces jeunes, extrêmement vulnérables, n'ont pas plus d'une chance sur 100 d'atteindre une taille adulte.

Espérance de vie. Une Limace Géante peut vivre jusqu'à deux ou trois cents ans, peut-être davantage !
Un jeune atteint sa taille adulte de six mètres en cinq ans. Ensuite, il grandit encore, d'environ 10 centimètres par an. Un individu de 12 mètres a donc un peu plus de 60 ans.
On a observé des Limaces de plus de 40 mètres !

DIVERS

La bave de limace géante contient des protéines régénérantes particulièrement actives. Additionnée d'eau, d'un peu de sel rouge et de sang d'Ogre ou de Troll, ou encore de Nain, on peut obtenir une potion de régénération d'un membre très efficace.

LIMAÇON

(en elfique) **« Mil Vallel »**

(2 à 2,60 m de long) (L.N.)
(corps jaune brun, petite carapace ocre sur le dessus, ensemble visqueux, yeux au sommet des antennes)
(Nb rencontré : 1~2 ou 16~25 individus)



E.V. : 18~26

Co : 9~11 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 8~10 **Fo** : 8~10
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 12~14 **Per** : 8~10

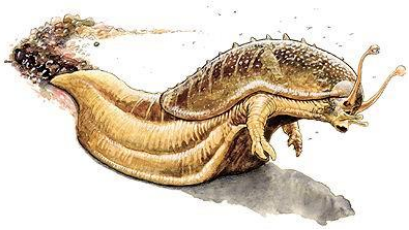
1 Att./ Assaut.

Att : 7~8 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+2 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Nyctalopie (Ultravision). Les Limaçons possèdent une bonne vision nocturne. Ils peuvent ainsi voir à la lueur des étoiles comme en plein jour, et ce jusqu'à 50 mètres.

Crachat d'acide. Les adultes de cette espèce sécrètent une salive acide qui peut brûler les chairs.
Le crachat peut atteindre une cible jusqu'à 8 mètres, infligeant alors 2D6 Bl par l'acide.
NB : un jet de sauvegarde est autorisé, en cas de succès ½ dégâts.



DESCRIPTIF

Les limaçons, ou *Mil Vallel* en langue elfique, sont des créatures assez rares. On les rencontre dans certaines forêts profondes du centre et du nord d'Ilvanir, ainsi que dans le nord de l'Eriasie et dans certaines régions humides d'Organdia.

Habitat. Tout comme les Limaces Géantes, les Mil Vallels ne gîtent pas. Ils parcourent le sol des forêts en se nourrissant des substances contenues dans l'humus (y compris les insectes et petits rongeurs).
Lorsqu'on les rencontre dans une caverne, les limaçons sont généralement au service d'une Limace Géante qu'ils vénèrent comme une déesse. Ils se nourrissent alors volontiers de champignons, de lichens, …

Structure sociale. Les Mils Valeles sont des créatures sociales. Hermaphrodites, un adulte peut pondre une dizaine d'œufs tous les trois ans en moyenne. Les œufs attendent ensuite qu'un autre individu de l'espèce vienne les féconder. Ils écloront alors en 10 semaines. Vulnérables, ils auront alors besoin des adultes de leur espèce pour parvenir à maturité.

Espérance de vie
Un limaçon peut vivre jusqu'à 50 années.
Un jeune atteint sa taille adulte en sept années.

DIVERS

La bave de limaçon contient des protéines régénérantes particulièrement actives. Additionnée d'eau, d'un peu de sel rouge et de sang d'Ogre ou de Troll, ou encore de Nain, on peut obtenir une potion qui peut contrarier jusqu'à 1D4x10 années issues d'une malédiction de fantome ou de spectre.

LION des MONTAGNES

(1,30 m au garot)(N.)
(pelage roux blond, yeux jaunes, bruns, orangés)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(vitesse : 14 à 18 m/sec au sol)



E.V. : 35~45

Co : 15~17 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 15~16 **Fo** : 16~20
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 15~17 **Per** : 15~17

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 2D+4 (gueule)
(1D+6)x2 (griffe)

CAPACITES SPECIALES

Aspect effrayant : tout individu d'un niveau inférieur à 5 doit réussir un jet de Courage lorsqu'il doit affronter un Lion des montagnes, 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

Couvert d'un pelage roux, tirant sur le blond, le Lion des Montagnes est couvert d'une longue fourrure.

Habitat. Le Lion des Montagnes se rencontre, comme son cousin des plaines, un peu partout dans les zones tempérées et tropicales.
On les rencontres dans la plupart des reliefs d'*Eriasie* et d'*Organdia*. En Ilvanir, ils sont présents dans les hauteurs du Sud (*Silk'Or*, *Algalith*). Quelques spécimens sont présents dans les *Hauts-de-Cof* et le *Massif du Marcollan*.
Ils vivent généralement à une altitude moyenne ou basse (entre 800 et 2.000 m).

Structure sociale. Les Lions de Montagnes vivent en petits groupes, de 2 à 10 individus, dominés par un vieux mâle.
De 3 à 4 femelles mettent au monde des jeunes, chassent et s'occupent de la défense du clan.
Les mâles, plus « paresseux », ne combattent que pour assurer leur propre subsistance lorsque les femelles ne rapportent pas suffisament de gibier.

Dressage. Malgré une nature foncièrement sauvage, le Lion des Montagnes peut être apprivoisé sans grande difficulté. Dans ce cas, il demeure fidèle à un seul maître, auprès duquel il combat jusqu'à sa propre mort s'il le faut. Convenablement dressé, il répond alors parfaitement aux ordres d'attaque et de repli.
Il est le compagnon favorie des Rôdeurs de montagne.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle peut donner naissance à un ou deux jeunes, une fois par an, entre sa sixième et sa seizième année. Un jeune devient adulte dans sa cinquième année.
L'espérance de vie d'un Lion des Montagnes est de trente années.



DIVERS

LION-PEGASE



(Taille un peu supérieure à celle d'un lion normal)(N.)
(Pelage blanc à roux clair, crinière bleuté, yeux jaunes)
(Nb rencontré : 1~4 individus)
(vitesse : vol 14 à 16 m/sec, course 8 à 10 m/sec)

Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 60~95

Co : 16~18 **In** : 7~10 **Ch** : 14~16 **Ad** : 15~18 **Fo** : 16~18
Sag : 12~14 **Beau** : / **Con** : 15~16 **Per** : 18~19

3 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 2~3 (naturelle)
Prd : 7~9 P.I. : 2D+6 (gueule)
(1D+7 à 9)x2 (griffes)

PSI : 140 à 160

Att : A, B, D Déf : F, G

HABILITES PSI
Au niveau 6 à 10 de maîtrise.
Hétéromorphisme – Ajustement Cellulaire – Télékinésie – Hypnose – Contrôle énergétique - Télékinésie

CAPACITES SPECIALES

Ultravision à 200 m.

Rugissement : toute créature entendant le rugissement d'un Lion-pégase à moins de 30 mètres doit réussir un jet de Courage, avec malus de 2 points, ou s'enfuir en courant durant 2D6 assauts.

DESCRIPTIF

Le Lion-Pégase est une créature d'une grande majesté. La race fut créée par les Titans pour servir de messagers, du temps où ils vivaient su Dère. Les Lions-pégases leur sont d'ailleurs restés fidèles, et les Dieux leur en gardent rancune.
Aujourd'hui, il habite le plus souvent les régions montagneuses, mais on peut parfois en rencontrer gîtant dans les déserts les plus torrides, à proximité toute fois d'un oasis.
Créatures dotées d'intelligence, les Lions-pégases parlent leur propre langue (proche de la langue des Titans, compréhension mutuelle à 80%), ainsi que, pour 30% d'entre eux, l'Elfe et le Nain. Ils se reconnaissent par des noms, tels que *Ruhurdo, Feuldon, Rougus, Rofo.*

Les Lions-pégases vivent en groupe de 3 à 5 individus (au maximum 2 mâles vivent avec 3 femelles).

Alimentation : omnivore, à tendances carnivores marquées (près de 60% du régime alimentaire) le Lion-pégase est un chasseur courageux qui s'attaque fréquemment à des proies dangereuses. Malgré cela, il ne répugne pas à un comportement charognard.

Les Lions-pégases sont des mammifères. Une femelle donne en moyenne naissance à un jeune tous les 8 ou 10 ans. Il faudra à celui-ci plus de 20 ans pour devenir adulte et enfin s'affranchir de ses parents.
L'espérance de vie du Lion-Pégase est de 200 ans environ.

DIVERS

LION VOLANT

« Léoréalus »



(Taille un peu supérieure à celle
d'un lion normal)(N.B.)
(pelage roux cuivré, crinière oburne,
yeux jaunes)
(Nb rencontré : 1~4 individus)
(vitesse : 7 à 9 m/sec au sol
22 à 28 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 70%.

E.V. : 50~85

Co : 16~18 **In** : 9~11 **Ch** : 10~12 **Ad** : 15~17 **Fo** : 16~18
Sag : 12~14 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 18~20

2 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 8~9 P.I. : 2D+4 (gueule)
1D+6 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

- Infravision à 50 m et **Ultravision** à 600 m.

- Rugissement d'Effroi : face à un Léoréalus rugissant, toute créature non alliée doit réussir un jet de courage avec malus de 2 points ou être subitement saisi d'effroi, perdant 2 points en Attaque et 3 points en Parade.

- Inépuisable : un Lion-Pégase est par nature insensibles à la fatigue.

DESCRIPTIF

Physiquement très proches des Lions-Pégases, les Lions-Volants, ou « Léoréalus », ne sont pourtant pas parents des premiers !

Les Lions-Volants furent créés dans les âges anciens par le Déesse Rondra, terrible maîtresse de la Guerre et des Orages, et offerts à Los en témoignage de sa fidèlité et de sa soumission au Grand Créateur.
La légende rapporte que lorsque Dame Nature quitta le siège de la cité d'Ahartagul pour demander à Los une assistance dans la guerre contre les Titans, ce fut sur un Léoréalus qu'elle revint dans la cité, alors qu'elle était porteuse de la parole divine.

Inépuisable par essence, le Lion-Pégase peut voler ou courir durant toute une journée sans éprouver la moindre fatigue. Une telle prouesse peut être renouvelée durant trois jours de suite, après quoi, il faudra au Léoréalus un repos d'une demi-douzaine d'heures avant d'être de nouveau frais.

Habitat et comportement social. Les Léoréalus sont de grands solitaires, qui ne s'assemblent en groupe de trois ou cinq individus que dans les moments de grands périls (ils semblent posséder un instinct particulier qui les alerte des dangers prêts à survenir dans le destin d'hommes fidèles aux dieux créés par Los). En temps de paix, ils demeurent dans des gîtes établis sur des pentes escarpés, à l'abris des prédateurs qui ne manqueraient pas de profiter de leurs longues siestes pour leur nuire.
Il n'existe pas de variété femelle de cette race, et les léoréalus ne peuvent s'accoupler, en vue d'obtenir une progéniture, qu'avec des lionnes. De ces unions naissent parfois des lionceaux mâles tous blancs, portants des ailes atrophiées. Incapables de volés, même parvenus à leur âge adulte, semi-intelligents (Int. : 5~6), ces créatures, nommées « Pseudo-léoréalus », sont parfois adoptées comme monture par de puissants guerriers Eriasiens soucieux de prestiges

Alimentation. Les Lions-Volants sont du point de vue de leur nourriture des parents exclusifs du lion. Carnivores, ils ne consomment que des viandes fraîches d'au plus deux jours, et ont besoin de consommer au moins 12 kg de cette chaire par jour. Dans les moments de grands efforts, le Léoréalus doit consommer au moins 20 kg de viande fraîche toutes les 12 heures.

Particularités. Les Léoréalus sont **immortel par nature** et le temps n'a pas de prise sur leur vie Dèrestre. La légende rapporte que si un Léoréalus est tué, son esprit voyage vers le jardin des Dieux pour y séjourner durant une décennie. Au terme de cette période, et tant que demeureront sous le ciel de Dère des êtres elfiques, l'esprit du Lion-Pégase rejoindra une nouvelle enveloppe charnelle dans le monde. Il existerait une vingtaine seulement de ces créatures.

DIVERS

LIONTIN



(1,50 m au garot)(N.)
(pelage roux doré, crinière fauve, yeux mauves à violets, arrière train caprin, queue de lézard aquatique, ailes de chauve-souris)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 7 à 9 m/sec au sol
16 à 22 m/sec en vol)

E.V. : 60~75

Co : 18~20 **In** : 3~6 **Ch** : / **Ad** : 14~17 **Fo** : 18~22
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 14~15

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : 2D+6 (gueule)
(1D+7)x2 (griffes)
2D+3 (sabots)

CAPACITES SPECIALES

Rugissement. Le puissant rugissement d'un Liontin peut engendrer la crainte. Quiconque entend ce rugissement, à moins de 25 mètres, doit réussir un jet de sauvegarde sur la paralysie, ou voir sa veleur de Courage emputée de 2 points prendant 2D6 heures.

DESCRIPTIF

Le Liontin est une créature hybride présentant pour la partie antérieure une tête de lion, ainsi que deux pattes griffues. L'arrière-train est celui d'un caprin, et la queue celle d'un lézard aquatique. Le Liontin est aussi doté d'une paire d'aile de chauve-souris, qui lui permet des vols rapides et gracieux, malgré son poids important.



Créature fantastique, les légendes assurent que les liontins furent créés par le Dieu Elfe Saluëlian, dans une recherche esthétique « différentes ». De ce faite les elfes respectent grandement cette race et évitent de leur causer du tort.

Habitat et Structure sociale
Les Liontins vivent en couple, dans des nids construits dans des escarpements rocheux, difficiles à atteindre autrement que par la voie des airs. Les deux membres du couple chassent normalement ensemble, à l'exception des périodes où leurs jeunes sont encore dépendants, dans ce cas, ils chassent en alternance.

Alimentation. Leurs proies préférées sont les moutons, les biches, les gros lièvres et les chèvres, qu'ils enlèvent dans les airs. Ils ne s'attaquent qu'exceptionnellement à l'homme : en cas d'intrusion sur leur territoire, ou en période de grande disette.

Reproduction et Espérance de vie. Après une période des amours, entre février et mars, et une gestation de 5 mois, une femelle peut donner naissance à une portée de 1 à 3 petits, une fois par an, entre juillet et début septembre. Les jeunes parviennent à maturité durant leur quatrième année.
L'espérance de vie d'un Liontin est de 60 années.

DIVERS

Le cœur d'un Liontin entre dans la confection d'une potion de longévité qui accroit de 150% l'espérance de vie d'un sujet.

LOUP

(70 à 90 cm au garrot)(N)
(Pelage noir à blanc, avec des nuances diverses)

(Nb rencontré : 1~15 individus)
(Classe de Monstre : 12)



E.V. : 15~22

Co : 12~16 **In** : 2~4 **Ch** : / **Ad** : 14~18 **Fo** : 13~18
Sag : / **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 16~19

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 9~12 Pr : 1
Prd : 5~8 P.I. : 1D+3 à +7 (Gueule)

CAPACITES SPECIALES

Discrétion. Animal extrêmement discret, le loup peut **surprendre** un adversaire 9 fois sur 10, grâce à son déplacement silencieux (75%).

Nyctalopie. Le loup est **nyctalope**, et peut distinguer avec précision une proie à 200 m.

Perception olfactive. Son **flaire**, excellent, lui permet de n'être surpris que sur un 1 sur un D6. Grâce à ce sens très développé, il peut aussi **localiser les créatures invisibles** et **pister** une proie avec une bonne efficacité.



DESCRIPTIF

Un loup adulte mesure entre 70 et 90 cm au garot et entre 110 et 150 cm de long. Il pèse entre 25 et 50 kg.
On trouve des loups sous à peu près toutes les latitudes, dans les régions isolées.
Le loup est un animal discret vivant en meute de 8 à 15 individus dominée par un vieux loup (ou une vieille louve). Tous sont parents entre eux.
La hiérarchie entre les membres de la meute est particulièrement stricte, et la vie y est particulièrement difficile du fait de la compétition permanente qui y règne.
L'éducation des petits, toujours au moins 1/3 de l'effectif du clan, se fait en commun, ce qui positionne le Loup comme l'un des mammifères sociaux les plus développés (avec les peuples humanoïdes et les rats).

Un mâle est sexuellement mature à 3 ans, une femelle dès 2 ans. La période des amours s'étend de la fin de l'hiver à l'automne.
En théorie, seuls le mâle et la femelle dominant la meute (le couple alpha) s'accouplent. Ce qui n'empêche nullement les autres loups et louves de former des couples fidèles et durables, mais sans descendance tant qu'ils ne sont pas dominants. On parle à leur sujet de "castration psychologique".
La Louve dominante donne naissance une fois par an à 4 à 7 louveteaux (mortalité très forte à hauteur de 60 %).

Alimentation. Le Loup est omnivore, avec une dominante carnivore tout de même.
Un individu adulte consomme en moyenne 1 kg de viande par jour, mais il est capable de jeûner durant plusieurs jours.

L'espérance de vie d'un Loup est d'environ 16 ans.

DIVERS

LOUP des TITANS

« Dragon-Loup »

(3~3,60 m au garot)(N.)
(pelage présentant toutes les teintes classiques des loups de taille normale)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 16~20 m/sec)



E.V. : 140~160

Co : 18~20 **In** : 6~7 **Ch** : 2~3 **Ad** : 11~14 **Fo** : 22~24
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 15~17

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 13~16 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 5D+4 à +6 (gueule)
et/ou 2D+4 à +6 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

- **Nyctalopie** à 300 mètres et **Infravision** à 15 mètres
- **Sixième sens** (prescience du danger) : 40%
- **Odorat** et **ouïe** très développés
- Ne peut être surpris que sur un 1 sur un D6.

Hurlement : ce cri du Loup des Titans engendre la terreur panique chez tout humain qui échoue dans une épreuve de Courage avec malus de 2 points. Le sujet s'engage alors dans une fuite irraisonnée de 5 assauts, au termes desquels il pourra renouveler son jet de courage pour tenter de se raisonner et de retourner au combat.



DESCRIPTIF

Il n'existe pas de race dite de « Loup des Titans ». Les créatures gigantesques qu'on a pu observer à plusieurs reprises au cours de l'histoire de Dère ne sont en fait « que des loups normaux » qui ont, pour des raisons encore mal définies (probablement magiques ou miraculeuses), démesurément grandi.

Ces créatures naissent donc dans des groupes de loups tout à fait normaux et connaissent une croissance tout à fait standard durant leur vingt-quatre premiers mois. Au-delà, et alors que tous les loups ont atteint à cet âge leur taille adulte, l'individu qui deviendra un « loup des titans » poursuit sa croissance.
Lors de son troisième anniversaire il atteint généralement 1,60 m au garot !
Pour ses quatre ans il ne mesure pas moins de 2,50 m et continue de grandir encore… Pour atteindre sa taille définitive lors de sa cinquième année, mesurant alors entre 3,00 et 3,60 m au garot !

Même si ce gigantisme extraordinaire touche indifféremment mâles et femelles, on n'a jamais constaté de cas de reproduction chez les Loups des Titans qui sont toujours des solitaires.

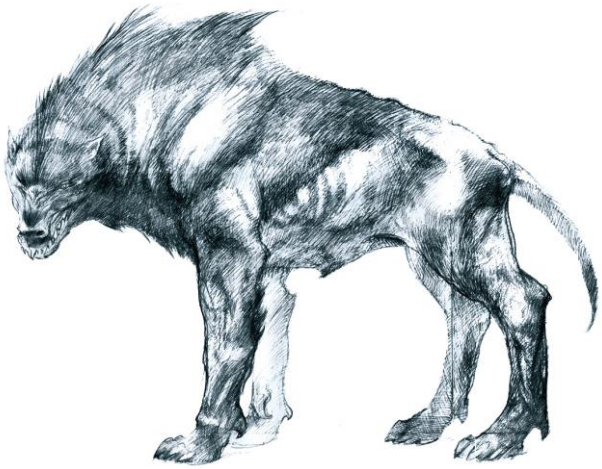
Alimentation : le Dragon-loup possède un appétit féroce qui le pousse à consommer, à l'âge adulte, au moins 60 kg de viande par jour. Poussé par cet appétit « ogresque », le Dragon-loup s'attaque de fait régulièrement à tous les animaux de taille moyenne (au moins de la taille d'un gros lièvre), et ne délaisse pas l'homme comme plat de résistance.

Combat : le Loup des Titans combat en frappant de ses pattes avant et en mordant de sa puissante gueule.
Dans un assaut il frappe 1, 2 ou 3 fois :
- 01~50% : 1 attaque (gueule ou griffes au choix)
- 51~80% : 2 attaques (gueule et griffes)
- 81~00% : 3 attaques (gueule et 2 griffes)

DIVERS

Le sang du Loup des Titans présente d'intéressantes vertus : additionné de sel rouge (10 gr), un litre de sang permet de confectionner une potion qui permettra au consommateur une régénération de 1 point de vie tous les 2 assauts durant 6 heures.

LOUP des GLACES



(1,70 à 1,80 m au garrot)
(N. à tendances mauvaises)
(pelage blanc-gris tirant sur le bleu,
yeux violacés, corps massif)
(Nb rencontré : 1 ou 3~12 individus)
(Vitesse : 9 à 14 m/sec)

E.V. : 40~47

Co : 14~15 **In** : 5~7 **Ch** : / **Ad** : 10~12 **Fo** : 16~20
Sag : 4~7 **Beau** : / **Con** : 17~20 **Per** : 9~11

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 7~10 P.I. : 1D+6 à 8 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Surprendre. Animal extrêmement discret, le Loup des Glaces peut surprendre un adversaire 9 fois sur 10. Il possède un déplacement silencieux à 70%.

Nyctalopie. Il peut distinguer avec précision une proie à 200 m de nuit.

Odorat. Son **flaire**, excellent, lui permet de n'être surpris que sur un 1 sur un D6. Grâce à ce sens très développé, il peut aussi **localiser les créatures invisibles** et **pister** une proie avec une bonne efficacité.

Immunité au froid. Les attaques utilisant le froid (magique ou non) n'occasionnent aucun dégâts au Loup des Glaces.

Sensibilité accrue au feu. Les attaques utilisant le feu (magique ou non) occasionnent 10% de dégâts supplémentaires sur lui.

Souffle Hurlant de gel. (1x/10 assauts) Le Loup des Glaces peut libérer un souffle dans un hurlement glacial. Cette vague gelée recouvre toute créature présente à moins de 3 m de sa gueule, occasionnant 6D6 de Blessures par le froid (jet de sauvegarde autorisé : ½ dégâts en cas de succès)

DESCRIPTIF

Le Loup des Glaces appartient à la famille des canidés. Il est l'un des cousins proches du loup gris « classique » (fréquent dans les forêts Ilvaniriennes). On le trouve dans les zones froides et polaires (il est présent dans toutes les hauteurs de l'Epée d'Airain au Nord Ouest de l'Ilvanir).

Habitat et Structure sociale
Les Loups des Glaces sont des créatures semi-nomades : ils se déplacent en permanence au cœur d'un territoire toujours identique d'environ 1.500 km². Ils gîtent dans des clairières au cœur d'un bois profond ou élisent domicile pour quelques jours dans une grotte. Lorsque des petits sont sur le point de venir au monde, ils s'arrêtent dans un endroit tranquille et demeurent alors fixes durant près de deux mois.
Animaux sociaux, les Loups des Glaces vivent en meutes de 6 à 12 individus conduites par un vieux loup (ou une vieille louve). Dans la meute tous les loups sont parents à l'exception d'un ou deux loups intégrés pour « raviver le sang » du groupe. La hiérarchie entre les membres d'une meute est toujours extrêmement stricte.
L'éducation des petits, toujours au moins 1/3 de l'effectif du clan, se fait en commun, ce qui positionne le Loup comme l'un des mammifères sociaux les plus développés (avec les peuples humanoïdes et les rats).

Alimentation
Le Loup des Glaces est un omnivore, avec une dominante carnivore large (plus de 80%). Tous les mammifères sont potentiellement des proies pour le Loup des Glaces. Un individu adulte consomme en moyenne 8 kg de viande par jour, mais il est capable de jeûner durant plusieurs jours.

Reproduction et Espérance de vie
Un mâle est sexuellement mature à 4 ans, une femelle dès 3 ans. La période des amours s'étend de la fin de l'hiver à l'automne. En théorie, seuls le mâle et la femelle dominant la meute (le couple alpha) s'accouplent. Ce qui n'empêche nullement les autres loups et louves de former des couples fidèles et durables, mais sans descendance tant qu'ils ne sont pas dominants. On parle à leur sujet de "castration psychologique". La Louve dominante donne naissance une fois par an à 2 à 3 louveteaux (mortalité forte à hauteur de 40 %).
L'espérance de vie d'un Loup est d'environ 30 ans.

DIVERS

En bon état, une fourrure de Loup des Glaces peut s'échanger à 300 pièces d'or ! Un artisan habile pourrait confectionner avec une cape de protection au froid qui pourrait protéger le porteur partiellement contre les attaques de froid…

MAGUPHAGE



(1,20 m au garot)(N.)
(pelage blanc, soyeux, yeux mauves,)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 15~20 m/sec)

Résistance à la Magie 100%.

E.V. : 70~80

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

3 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 11 P.I. : 3D+5 (gueule)
(2D+4)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Combat : le Maguphage attaque généralement de ses crocs et tente de toucher de ses deux pattes antérieures un objet magique que porte son adversaire. S'il y parvient, l'objet perd immédiatement son ou ses pouvoirs (sans jets de sauvegarde !) (à l'exception des objets Saints ou Divins). Le Maguphage récupère alors 1D10 points de vie par pouvoir absorbé.

Odorat. Le Maguphage possède un odorat très sensible qui lui permet de pister une proie avec une grande assurance. Il est aussi grâce à son odorat capable de détecter les créatures invisibles ou dissimulées.

DESCRIPTIF

Le Maguphage est sans aucun doute la créature la plus étrange de la création… Avec quelques autres sur Dère, il est vrai.

Particulièrement beau, ce fauve possède une élégante robe blanche, et des yeux d'un joli mauve. Son allure générale est celle d'une panthère de grande taille.

Habitat. Le Maguphage vit dans les régions de grandes prairies ou dans les forêts peu denses, sous à peu près toutes les latitudes. C'est pourtant une race peu répandue en terme numérique (à peine quelques centaines d'individus en *Ilvanir*).
Le territoire d'un Maguphage est d'environ 50 km de rayon.

Structure sociale. Solitaire, les Maguphages recherchent un partenaire uniquement durant la période des amours (qui survient environ une fois tous les 4 ans). Durant cette période, leur agressivité est accrue, de même que leur besoins alimentaires.

Alimentation. Le Maguphage se nourrit essentiellement de magie, en volant les pouvoirs magiques des objets !
Il est immédiatement capable de repérer tous les objets magiques d'un individu (sensibilité à l'aura particulière).
La consommation de la magie d'un bouclier magique +1 peut suffire à un Maguphage adulte pour au moins un mois… Ce qui n'empêche pas un individu de « consommer » tout ce qui pourra l'être si l'occasion lui en est donnée.

L'Espérance de vie d'un Maguphage est d'environ 60 ans. Il atteint sa maturité durant sa 8ème année. Une femelle peut donner naissance, une fois tous les quatre ans, à un jeune (parfois deux).



DIVERS

Les quatre canines du Maguphages peuvent être utilisées pour régénérer les pouvoirs d'un objet magique (80% de chance pour que l'objet récupère pleinement ses capacités). Il faut pour cela les réduire en poudre et les mélanger à 40 grammes de Sel Rouge et à 5 cl de sang de Maguphage.

MANTICORE



(1,40 m au garot)) (LM – exceptionnellement CB)
(corps de lion, ailes de chauve-souris, tête d'homme, queue de scorpion)

(Nb rencontré : 1, ou 1~4 individus)
(vitesse : 7~9 m/sec en course
8~11 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 50~68

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

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 13~15
Prd : 7~9

Pr : 3 (naturelle)
P.I. : (1D+6)x2 (griffes)
1D+8 (queue)
+ poison

CAPACITES SPECIALES

Poison. Lorsqu'elle se retrouve engagée au corps à corps, la Manticore utilise ses griffes mais aussi sa queue de scorpion. Une touche avec ce membre inocule un poison violent dans l'organisme de la victime, occasionnant 1D10 de Blessures tous les deux assauts, durant 6 assauts
NB : Jet de sauvegarde contre les poisons, en cas de succès les dégâts ne sont plus que de 1D4 au même rythme.



Epines caudales. La queue de scorpion de la Manticore est hérissée d'épines, qui se régénèrent en 24 heures. Au combat, elle peut en projeter, par volées de 6, à une distance de 8 mètres, faisant pour chacune 2D4 PI (épreuve d'Adresse pour chaque épine). Elle peut lancer au plus 4 de ces salves par jour.

DESCRIPTIF

La Manticore appartient à l'un des peuples les plus anciens de Dère. Leur apparition coïncide à quelques milliers d'années près avec celle du peuple Elfe (les Manticores sont apparues avant).
Créatures foncièrement mauvaises, les Manticores vouent, pour une raison inconnue, une haine farouche aux elfes.
NB : si l'espèce dominante possède un pelage fauve, il existe une variété brune de cette race, par ailleurs semblable en tout point, mais dont l'alignement est Chaotique et Bon.

Habitat et structure sociale. Les Manticores sont des créatures cruelles et agressives. Elles gîtent dans des cavernes installées dans des régions escarpées. Elles vivent le plus souvent en couple, et il n'est pas rare de trouver auprès d'elles un ou deux jeunes.



Les Manticores les plus intelligentes aiment à s'entourer de gobelins ou d'orques, qu'ils dominent comme le feraient de petits seigneurs. Dans ce cas, leurs serviteurs chassent peur eux et veillent à leur sécurité.

Alimentation. Elles se nourrissent exclusivement de chaire d'humanoïdes, et il faut environ 8 kg de viande raisonnablement fraîche à un individu adulte par jour.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle peut mettre au monde un jeune une fois tous les 4 ou 5 ans. La maturité est atteinte vers la neuvième année (le jeune quitte alors le gîte pour fonder le sien propre).
L'espérance de vie d'une Manticore est d'environ 230 ans.

DIVERS

On peut utiliser le poison de la Manticore pour confectionner des drogues extrêmement puissantes.

MARASQUE



(2,30~2,70 m debout) (3,80~4,50 m de long) (NM)
(corps semi-humanoïde écailleux, carapace dorsale, multiples cornes, couleur brun-vert, yeux jaunes)
(Nb rencontré : 1 ou 1~3 individus)
(vitesse : 6~8 m/sec)

E.V. : 110~145

Co : 15~17 **In** : 8~11 **Ch** : 3~5 **Ad** : 13~15 **Fo** : 23~24
Sag : 10~12 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 11~12

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 14~16
Prd : 10~12

Pr : 10 (naturelle et 16 dans le dos)
P.I. : 4D+2 (gueule)
(2D+4)x2 (griffes)
2D+6 (queue)
ou 3D+8 (cornes frontales)

CAPACITES SPECIALES

Cracher. A une distance de 20 mètres, la Marasque peut, avec 60% de chance de toucher, projeter un poison de contact paralysant. En moins de 2 assauts de contact, tout être vivant de moins de 200 kg touché par ce poison se trouve incapable du moindre geste durant 2D6 assauts.
NB : Jet de sauvegarde autorisé contre les poisons : si réussi, alors aucun effet.

Charge. Si elle dispose d'au moins 8 mètres de course, la Marasque peut charger (épreuve sur Adresse). Une telle attaque provoque un x2 sur les Points d'Impact des cornes frontales.
NB : pour éviter une telle charge on ne peut tenter qu'une esquive sur Adresse avec malus de 2 points.

DESCRIPTIF

La Marasque est une créature reptilienne dangereuse, occupant une place intermédiaire entre les grands reptiles (caïmans, tortues, …) et les dragons.
Elles détestent particulièrement les nains avec lesquels elles entrent parfois en conflit pour l'habitat.

Habitat et structure sociale. Solitaire, la Marasque n'est rencontrée qu'exceptionnellement en compagnie d'autres créatures, fussent-elles des Marasques elles aussi. Cette attitude très asociale, vraisemblablement dictée par un caractère pulsionnel fort, contraste fortement avec l'intelligence relativement importante de cette espèce que ceux qui l'ont approchée et combattue qualifie volontiers de « très rusée ».
La Marasque choisit pour gîte une caverne dans un lieu isolé, et l'agrandit au fil des années pour l'adapter à ses besoins. On a pu explorer des antres de Marasques ayant plus d'un siècle qui s'étendaient sur plusieurs kilomètres de long…



Alimentation. Totalement végétarienne les Licornes se nourrissent d'herbes, de légumes sauvages et de fruits. Elles manifestent un fort intérêt pour les marguerites (!).

Reproduction et Espérance de vie. En fait, les Marasques se rejoignent une fois par an, en juin ou en juillet, selon les latitudes, pour leur reproduction. Ils peuvent à cette occasion parcourir plusieurs centaines de kilomètres, mus par un infaillible instinct qui les conduira immanquablement vers un partenaire. Le temps des amours durent alors entre 3 et 8 jours, après lesquels le mâle et la femelle se séparent pour rejoindre leur territoire respectif. La femelle élève ensuite seule le ou les jeunes issus des 4 œufs qu'elle pond au plus humide de son antre.
Une Marasque arrive à maturité vers sa douzième année.
L'espérance de vie d'une Marasque est d'environ 150 ans.

DIVERS

Un artisan habile pourra réaliser jusqu'à 3 magnifiques boucliers avec la carapace d'une seule Marasque. Ce bouclier, de protection 2, sera aussi résistant que l'acier, et moins lourd, au point qu'il sera considéré comme PR 1 pour le calcule de la vitesse de déplacement.

MARCYAM

inspiration BD : Valérian et Laureline Agents Spatiaux-temporels
« L'empire des mille planètes »



(12 à 18 m de long)(N.)
(peau écailleuse fine et bleue mate, mauve par endroits)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 8~10 m/sec dans l'eau)

E.V. : 150~170

Co : 16~18 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 26~28
Sag : 2~4 **Beau** : / **Con** : 15~16 **Per** : 12~13

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 14
Prd : 10

Pr : 4 (naturelle)
P.I. : 4D+8 (gueule)
3D+5 (queue)

CAPACITES SPECIALES

Combat : le Marcyam frappe principalment avec son énorme gueule. Mais s'il se sent particulièrement menacé, il peut également frapper de sa queue.
Sur un coup de maître à « 1 » en Attaque avec sa queue, le Marcyam fait immédiatement chavirer une petite embarcation.

DESCRIPTIF

Le Marcyam est un ovipare, variété de « serpent d'eau ». Il est fréquemment chassé pour sa chair, délicieuse, mais surtout pour sa peau, qui se vend à prix d'or sur tous les marchés des capitales de Dère. On le chasse généralement au harpon, embarqué dans des barques à fond plat et la traque d'un Marcyam adulte peut durer plusieurs semaines.

De « bons » chasseurs de Marcyam peuvent obtenir, sur un individu adulte, environ 10 m² de peau et près de 500 kg de chair (soit plus de 10.000 pièces d'or !).
- 2 m² de peau se négocient = 500 pièces d'or (prix indicatif)
- 1 kg de chair se négocie = 15 pièces d'or (prix indicatif)



Habitat. Le Marcyam vit dans les eaux douces des rivières tropicales et tempérées. Il installe son gîte dans un profond trou d'eau, si possible dans des cavernes calcaires inondées. C'est là qu'il se reproduit et se repose.

Structure sociale. Les Marcyam sont des créatures essentiellement solitaires. A partir de leur douzième année, et tous les 4 à 6 ans ensuite, mâles et femelles cherchent à s'unir à fin de reproduction. Dans ce cas, les deux individus adultes vivent en couple durant deux ans environ, accompagnés de leur progéniture (de 1 à 3 jeunes).

Alimentation. Le Marcyam est une créature essentiellement herbivore (algues). Cependant, à chaque mue complète, c'est-à-dire environ une fois tous les cinq à six ans, il devient omnivore pour quatre à six mois, mangeant ainsi indifféremment

L'Espérance de vie d'un Marcyam est d'environ 75 ans. Il atteint sa maturité durant sa 12ème année. Une femelle peut donner naissance, une fois tous les quatre à six ans, à un jeune, ou deux, ou trois…

DIVERS

Les tribus Hagwonis d'Eriasie fabriquent des armes et des statuettes d'une incroyable beauté avec les canines du Marcyam.
Il existe une variété de Marcyam Vert qui vit dans les mers les plus chaudes de Dère.

MASTO-ROC



(1,40 à 1,60 m de haut et environ 3,40 m de long)(N.)
(corps gris bleu, massif, pourvu de huit puissantes pattes, et de nombreuses épines sur le dos et la queue)
(Nb rencontré : 1 individu, parfois 2 à 3)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

E.V. : 75~115

Co : 16~18 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 9~11 **Fo** : 18~22
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 19~22 **Per** : 6~9

2 Att./ Assaut(s).

Att : 12~14 Pr : 5~7 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 2D+4 (griffes)
3D+2 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Grimper aux arbres. S'il dispose d'un arbre suffisamment robuste pour supporter ses quelques 400 kilos, le Masto-Roc se révèle être un plutôt bon grimpeur. C'est dans les hauteurs d'un arbre qu'il aime alors à gueter ses proies, pour se laisser tomber sur elle à l'improviste !

Ultravision. Le Masto-Roc peut voir dans la nuit comme en plein jour, jusqu'à 30 mètres environ.

DESCRIPTIF

On rencontre les Masto-Rocs dans les forêts humides et les maréquages dans lesquels ils gitent.
Leur corps est massif, avec une peau épaisse d'une teinte bleuâtre. Ses huit membres puissants lui permettent de se déplacer facilement sur les sols spongieux des marais, lui assurant une répartition équilibrée de son poids.

Habitat. Le Masto-Roc vit dans des terriers, qu'il creuse à même la tourbe. Il consolide les paroies de son gîte en utilisant une sorte de ciment qu'il produit lui-même : il mange de grande quantité de bois, qu'il vomit quelques heures plus tard, produisant ainsi une sorte de colle qu'il applique ensuite sur les murs.

Structure sociale et reproduction. Généralement solitaire, le Masto-Roc s'accouple tous les trois ou quatre ans en moyenne. Les deux adultes vivent alors ensemble durant cinq à six semaines, puis se séparent. Quatre mois plus tard, la femelle pond de huit à douze œufs dans son terrier, qui écloront après environ six semaines. La femelle opère alors un tri dans les jeunes, dévorant les plus faibles et nourissant les plus forts, qu'elle élèvera durant près de deux ans.
Un Masto-Roc atteint sa maturité dans sa dixième année.

Alimentation. Carnivore à 80%, le Masto-Roc complète ses repas en consommant des herbes grasses, des feuillages, qui lui permettent d'améliorer sa digestion. Au moins 80 kg de viandes sont nécessaire à un individu adulte, au moins une fois par semaine. Après un repas suffisant, le Masto-Roc est frappé d'une sorte de léthargie durant 2D6 heures.

Combat : s'il peut se laisser tomber sur sa proie, il utilise toute sa masse pour la blesser ou la tuer (l'impact occasionne environ 4D10 de Bl). S'il doit combattre ensuite, il utilise ses griffes et sa gueule.
Sur un 3 en Attaque avec la gueule, le Masto-Roc opère une morsure déchirante qui occasionnera une hémorragie : 1D6 de perte de point de vie par assaut durant 4 assauts.

DIVERS

Un bon frabriquant de veste de cuir pourra confectionner une protection solide grâce au cuir du Masto-Roc. La protection sera améliorée de 1 point.

MÛMAKIL



(16 à 20 m de haut pour 15 à 35 tonnes) (N.)
(proche de l'éléphant, corps gris, une à deux paires de défenses, une longue trompe et des oreilles plutôt petites)

(Nb rencontré : 1~6 ou 6~36 individus)
(Vitesse : 20 à 25 m/sec)

E.V. : 180~260

Co : 16~20 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : 30~35
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 19~22 **Per** : 8~13

2 à 3 Att./ Assaut(s).

Att : 12~14 Pr : 8~16 (naturelle + protection)
Prd : 5~7 P.I. : 5D+8 (défenses)
(6D+2)x2 (pattes)

CAPACITES SPECIALES

- **Frayeur equestre**. Tout cheval passant à moins de 20 mètres d'un Mûmakil doit réussir une épreuve de courage (l'épreuve du cheval est éventuellement bonifié par l'aptitude d'équitation du cavalier : bonus de 1 pour apt à III et bonus de 2 pour apt à V). En cas d'échec, le cheval n'obéit plus et tente de fuir, tant que le cavalier n'a pas réussi un jet d'Equitation avec malus de 4.

- **Charge de combat**. Lorsqu'il combat, le Mûmakil utilise la charge, balançant sa tête de droite et de gauche, dès qu'il le peut. Pour être efficace, il faut que le Mûmakil dispose d'au moins 100 mètres de course. Lorsqu'une charge est réalisée avec succès, elle inflige 5D10+10 de dégâts à toute créature présente sur sa trajectoire (environ 30 mètres de large !).
Pour éviter une telle charge il faut réussir un jet de sauvegarde sur les souffles, ainsi qu'une esquive.

DESCRIPTIF

Le Mûmakil est une créature proche du mammouth laineux, mais dont la fourrure est presque absente et la taille bien plus importante.
En *Ilvanir*, longtemps chassés par les tribues barbares du Nord pour leur viande et leurs défenses, les Mûmakils ne sont plus présents que dans le Nord-Ouest du continent, le plus souvent élevé par des clans pour la guerre.
En *Eriasie*, on trouve encore un grand nombre de troupeaux sauvages dans le centre du continent. Quelques clans d'Eriasiens noirs élèvent également des Mûmakils, pour la guerre et les gros travaux.
En *Organdia*, on les rencontre dans les vastes plaines de l'est du continent.

Habitat et structure sociale. A l'état naturel, il vit en troupeau de 10 à 30 individus, rarement plus, dont la conduite est placée sous l'autorité d'un grand mâle. Le groupe est alors nomade, parcourant de grandes distances pour trouver sa nourriture végétale, laissant souvent derrière lui un sol écrasé et une savane largement ponctionnée.



Une femelle peut mettre un petit au monde tous les 3 ou 4 ans. Un jeune devient adulte à sa seizième année. Un Mûmakil vit environ 120 ans.

Combat : lorsqu'il est sauvage, le Mûmakil ne s'attaque à l'homme que s'il se sent menacé. La moitié du troupeau charge alors dans un tonnerre assourdissant de martellement de sol et de bârissements, tandis que l'autre moitié protège les plus jeunes.

Lorsqu'il est domestiqué, il est généralement utilisé en « tour mobile de combat ». Il supporte alors une plateforme où logent de 5 à 10 archers, et participe au combat en frappant de ses défenses, en écrasant de ses pattes.
NB : pris dans une bataille, les Mûmakils peuvent se laiser enivrer par l'odeur du sang et devenir incontrolables.

DIVERS

MÜROSK



(6 à 8,00 m de long pour plus de 12,00 m d'envergure)
(N.)
(peau épaisse, écailleuses par endroit)

(Nb rencontré : 1, exceptionnellement 3~6 individus)
(vitesse : 4 à 6 m/sec sur le sol
18 à 22 m/sec en vol)

E.V. : 70~120

Co : 14~16 **In** : 5~6 **Ch** : / **Ad** : 8~10 **Fo** : 23~25
Sag : 3~7 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 8~12

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 6~7 P.I. : 4D+4 (bec)
(2D+4)x2 (serres)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Enlèvement. Sur 2 attaques réussies (et non parées) il peut emporter un ennemi dans les airs (si celui-ci n'excède pas les 150 kg).

Teinte furtive. Les tons de la peau et des écailles du Mürosk, ainsi que celui de ses ailes membraneuses, le rendent difficile à repérer en hauteur aux heures du crépuscule et de l'aurore.

Perception médiocre. La vue et l'ouïe du Mürosk sont médiocres. Seul son odorat est assez performant, ce qui le conduit à préférer nettement la chasse nocturne.

Peur des Hobbits. Bien qu'on ne sache pas pourquoi, le Mürosk montre une crainte particulière des Hobbits. A tel point qu'il lui faut réussir une épreuve de Courage avec malus de 3 points avant de s'attaquer à un représentant de cette race. Encore le fera-t-il avec défiance, et un malus de 3 pts en Attaque et en Parade.

DESCRIPTIF

La peau du Mürosk, comme ses ailes, sont semblables à celles de la chauve-souris, avec pourtant sur le ventre et sur l'ensemble de la queue des plaques de petites écailles brunâtres. Quelques poils, ici ou là, complètent la parure de cette créature. Dotés d'un bec tranchant et de serres assez puissantes, les Mürosks constituent de redoutables adversaires.



La race des Mürosks se situe entre celle des grands rapaces préhistoriques et celle des dragons. Elle est aujourd'hui presque complètement éteinte, et on n'en trouve plus que quelques spécimens à l'état sauvage dans la *Vallée Abandonnée*.
En 795 du Second Calendrier, c'est dans les territoires encore soumis à Acheronn (essentiellement la presqu'île de Malaterre au Nord-Est d'*Ilvanir*) que l'on trouve le plus grand nombre de ces créatures.
Le Seigneur Sombre *Acheronn* les utilise essentiellement pour la surveillance des frontières et les combats marins. Ils sont alors montés par des orques roux ou des hobgobelins.

Habitat et Structure sociale. A l'état sauvage, le Mürosk gîte dans des aires situées en haut de collines escarpées, comme le font les aigles. Il forme alors de petites colonies de quelques individus, dont les nids sont espacés de quelques centaines de mètres.

Alimentation. S'il est effectivment omnivore, le Mürosk a une nette préférence pour la viande, avec une prédilection pour la chair humaine.

Reproduction et espérance de vie. Les Murosks sont ovipares. Une femelle peut pondre quatre, voire cinq fois dans toute son existence. Un œuf éclot en 10 mois. Les Jeunes deviennent autonomes lors de leur sixième année, après quoi leur croissance se poursuit lentement, jusqu'à atteindre l'âge adulte lors de leur trentième année ! Cette lenteur est l'une des causes principales de leur raréfaction accélérée en milieu naturel. L'espérance de vie d'un Mürosk est de 180 ans environ.

DIVERS

NAGA

(3,5 à 5 m)(Bon)
(le ventre est ocre, voir jaune, et le reste
du corps oscille entre le brun et le noir)

(Nb.rencontré : 1, très exceptionnellement 2)
(Vitesse : 5 à 8 m/sec)



Résistance à la Magie 35 à 50%

E.V. : 95~130*

Co : 18~20 **In** : 16~18 **Ch** : 12~14 **Ad** : 15~18 **Fo** : 11~15
Sag : 17~20 **Beau** : ? **Con** : 12~16 **Per** : 20~22

2 Att./ Assaut

Att : 13~16 Pr : 5~8[1] (peau)
Prd : 12~15 P.I. : 1D+(8 à 10) (dard)
+ Poison (cf.)

*** Les Nagas se régénèrent au rythme de 1d6 points de vie par assaut.**
[1] Les Nagas ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

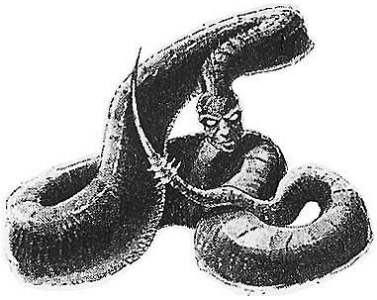
CAPACITES SPECIALES

Immunités. Les Nagas sont immunisés aux sortilèges de Charme, d'Illusion et d'Hypnose.

Pouvoirs psi. Un individu sur deux possède des facultés Psioniques.

Poisons. Les Nagas utilisent un dard énorme comme arme de corps à corps. La victime de cette arme doit effectuer un jet de protection contre les poisons. Succès : perte de 1D4 points de vie tous les 2 assauts durant 6 assauts. Echec : Perte de 2D4 points de vie par assaut durant 8 assauts.

Magie. Les Nagas sont d'excellents magicien. Ils utilisent des sorts de Magiciens et d'Illusionnistes. Selon les individus, ils pratiquent cette magie au niveau 10 à 15.



DESCRIPTIF

Les Nagas sont des créatures d'essence magique, ou divine. Leur race fut créée pour servir de gardienne aux lieux sacrés et autres reliquaires. Les Dieux qui les conçurent choisir de copier une race de créature serpentiforme, qu'on nomme aujourd'hui les *Nagas Ténébreux* (cf.). Ils sélectionnèrent quelques jeunes de cette espèce et leur accordèrent la Grâce.
Jeteur de Sort comme leurs pairs les Ténébreux, les Nagas reçurent en partage une maîtrise innée de la magie, à haut niveau, de la part des Dieux de la magie eux-mêmes.
De ce fait, les Nagas possèdent la même écologie que leurs cousins Ténébreux.
Leur comportement social est identique. De même que leur physiologie à quelques rares exceptions prêtes.

L'espérance de vie d'un Naga est sans limite. En même temps que leur bonté, ils reçurent en don des Dieux l'immortalité.

DIVERS

Certains Cabalistes recherchent la cervelle de Naga pour confectionner des potions, qui permettent, ingérées avant un combat de jouir de « l'œil du Naga ». Cette capacité permet au Cabaliste de comprendre et de réutiliser plus ou moins correctement un sortilège utilisé devant lui.
On prétend que le Dard du Naga, réduit en poudre, et ingurgité en potions est un remède souverain contre les plus graves maladies.

NAGA TENEBREUX

(de 3 à 4 m)(LM à CM)
(Corps de serpent, à visage vaguement humain)

(Nb Rencontré : 1 à 3)
(Vitesse : 5 à 8 m/sec)



Résistance à la Magie 40%

E.V. : 80~110

Co : 10~16 **In** : 15~18 **Ch** : **Ad** : 10~16 **Fo** : 12~18
Sag : 12~18 **Beau** : 4~12 **Con** : 9~18 **Per** : 16~20

2 Att./Assaut

Att : 14~16 Pr : 3~4 (peau)
Prd : 11~13 P.I. : 1D+8 (Gueule)
1D+6 (Dard) + Poison

CAPACITES SPECIALES

Immunités. Le Naga Ténébreux est immunisé à toutes les formes de poisons, d'acide et de venins (magiques ou naturels). Il peut même transporter du poison en l'avalant, et en le régurgitant ensuite.

ESP. Il possède le pourvoir d'ESP, à une portée de 3 mètres. Cette faculté les immunise aux sondes ESP des autres créatures, de même qu'aux sortilèges de détection des alignements, de Télesthésie et de lecture des pensées.

Résistance. Le Naga bénéficie d'une excellente résistance aux sortilèges de Charme, de Sommeil et d'Immobilisation (75% de résist.).

Poison. Le Naga Ténébreux peut inoculer du poison en blessant un adversaire avec son dard. Le sujet doit réussir un jet de sauvegarde contre les poisons avec un malus de 2 points, ou tomber inconscient durant 2D4 assauts.

Magie. Le Naga Ténébreux utilise la magie comme un Cabaliste de niveau 5 à 7. Il peut accéder à tous les sortilèges, de Druide ou de Magicien, mais il lui est bien souvent difficile de rencontrer un maître de magie. Certains Nagas réussissent à reproduire des sorts qui ont été utilisés devant eux, seulement en s'entraînant, et en testant leur magie.



DESCRIPTIF

Les Nagas Ténébreux sont de couleur noire, noir violacé, ou encore bleu nuit. Leur tête, fort voisine de celle des humains, est surmontée d'une crête.
Généralement solitaire, le Naga aime pourtant, lorsqu'il possède un repère suffisamment grand et confortable, s'établir en maître de clan, s'entourant alors de quelques individus Nagas moins forts que lui, et de gardes du corps, souvent des hommes-reptiles, ou des hommes-serpent.
Les Nagas Ténébreux sont des créatures ovipares, et bisexuels.
Tous les 2 ou 3 ans, ils pondent jusqu'à 8 œufs, généralement loin de leur repère, et les abandonnent à leur sort.
Il faut environ 6 mois à un Naga pour atteindre une taille de 80 à 120 cm. Ils sont dés lors assez dangereux.
Il semblerait que ces créatures développent d'elle même un langage spontané, puisqu'en l'absence de modèle parental, tous les Nagas parviennent vers leur deuxième année d'existence à parler le Nage Ténébreux.
C'est là une des rares formes de langage inné.

L'espérance de vie d'un Naga est de 55 ans.

DIVERS

Certains Cabalistes recherchent la cervelle de Naga pour confectionner des potions, qui permettent, ingérées avant un combat de jouir de « l'œil du Naga ». Cette capacité permet au Cabaliste de comprendre et de réutiliser plus ou moins correctement un sortilège utilisé devant lui.
D'aucun prétendent que le Dard du Naga Ténébreux, réduit en poudre et ingurgité en potions est un puissant aphrodisiaque.

NECROCARNIX

TENTACULE

« Saluëlgul » *(en langue Elfique)*



(12 à 22 m) (N.)
(long corps chitineux, couleur ivoire ou rousse)

(Nb rencontré : 1~6 ou 6~36 individus)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec sur le sol
6 à 10 m/sec dans la terre)

E.V. : 120~180

Co : / **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 12~13 **Fo** : 24~28
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 20 (spé)

spé : 2 à 3 Att./ Assaut(s).

Att : 14~15 Pr : 7~8 (naturelle)
Prd : 10~12 P.I. : 2D+10 (griffes)
3D+4 + poison (queue)

CAPACITES SPECIALES

Défaut d'initiative. Systématiquement, le Nécrocarnix se voit infliger un malus d'initiative de 2 pts.

Vision. Pourvu de deux énormes yeux à facettes, le Nécrocarnix voit aussi bien de jour que de nuit. Cependant, une trop forte lumière peut lui occasionner un malus de combat de -2/-2.

Poison. Blessé par le crochet codale du Nécrocarnix, un sujet doit effectuer un jet de sauvegarde sous le poison.
En cas de succès : le sujet perd 1D6 pts de vie tous les 2 assauts durant 6 assauts.
En cas d'échec : le sujet perd 1D6 pts de vie par assaut jusqu'à sa mort !
NB : une Guérison des Poisons, un sortilège de Soin, ou encore un Balsamon de 20 points ou une fiole de soin arrêtent cet empoisonnement. Dans ce cas aucun point de vie n'est récupéré par l'effet du sortilège ou de la potion.



DESCRIPTIF

Créature cavernicole, capable de creuser très rapidement même des terrains des plus résistants, le Nécrocarnix Tentaculé se rencontre dans toutes les régions d'*Ilvanir*. Le mâle présente une carapace chitineuse rousse, tandis que les femelles arborent une chitine ivoire, tirant parfois sur le marron.
Les capacités de terrassier extraordinaires de cette espèce font l'admiration des nains et des schninkels. On prétend même que depuis des siècles des chercheurs nains étudient les Nécrocarnix, dans le but probable de les domestiquer pour aider à la poursuite de travaux d'amménagement des galeries les plus profondes.

Structure sociale et habitat. Solitaire à l'extrême, la femelle pond se soeufs dans la terre et ne s'en souci plus, il n'est pourtant pas rare de se trouver face à plusieurs individus de cette espèce. Ceci tient au fait que les Nécrocarnix sont très sensibles aux acides oléïque qui caractérisent tous les corps en décomposition, au point qu'un individu adulte récupère avec 50% d'acuité les odeurs d'un cadavre jusqu'à 100 mètres au travers de la terre (puis avec 45% à 110 m, 40% à 120 m, …), et que dans les cas d'un charnier récent, plusieurs Nécrocarnix peuvent se trouver attirer au même endroit.

Alimentation. Si le Nécrocarnix repère facilement les charognes, il n'en dédaigne pas pour autant les proies bien vivantes.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle pond environs 2 œufs tous les trois ans à partir de sa dixième année.
L'espérance de vie d'un Nécrocarnix est d'environ 60 années.

Combat : le Nécrocarnix Tentaculé frappe avec ses deux pattes antérieures et tente en même temps d'attraper avec ses tentacules bucales son adversaire (6 Attaques de ces appendices sur un seul assaut). Si au moins 3 tentacules touchent l'adversaire, celui-ci se trouve entravé et ne pourra se libérer qu'en réussissant une épreuve de Force comparée avec le monstre, puis une épreuve d'Adresse.
Tant qu'il reste captif des tentacules, le combattant ne peut plus frapper et ne peut plus qu'esquiver les prochains coups.
Dès qu'il tient ainsi une proie, le Nécrocarnix tente de la frapper avec sa queue terminée par un crochet venimeux.

DIVERS

Un œuf de Nécrocarnix Tentaculé peut se négocier entre 1.000 et 20.000 pièces d'or dans une Cité naine !

OMBRE des ROCHES



(2,50 à 2,70 m de haut)(C.N.)
(trappue, mesurant plus de 1,60 m de large
Apparence puissante, énromes plaques de protection naturelle, deux énormes mendibules deux paires d'yeux)

(Nb rencontré : 1 individu, ou 2 à 5)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec en marche
2 à 4 m/sec en creusant)

E.V. : 85~105

Co : 16~17 **In** : 8~9 **Ch** : / **Ad** : 10~11 **Fo** : 22~24
Sag : 8~10 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 15~16

3 Att./ Assaut(s).

Att : 13~14 Pr : 8 (naturelle)
Prd : 8~9 P.I. : (2D+7)x2 (griffes)
2D+5 (mandibules)

CAPACITES SPECIALES

Confusion. Regarder une Ombre des Roches dans les yeux (40% de chance testés tous les 3 ass si on n'y prend pas garde) provoque une confusion de 3 à 12 assauts (jet de Courage avec malus de 5 pour y résister).
Confuse la victime subit un malus de 2 points sur toutes ses caractéristiques (Qualités, Att, Prd…).

Détection de l'invisibilité. L'Ombre des Roches possède deux paires d'yeux dont au moins une est capable de voir les créatures invisibles avec 70% d'acuité.



DESCRIPTIF

Nantie de griffes acerrées et de deux puissantes mandibules, l'Ombre des Roches est un adversaire redoutable et fort mal connu. On sait de lui que c'est un prédateur troglodyte, friand de viandes, qu'elles soient humanoïdes ou non.
Elle est capable de creuser des galeries dans la roche la plus dure à une vitesse étonnante.

Habitat. Les Ombres des Roches vivent dans des cavernes profondes, qu'elles amménagent à leur convenance sur plusieurs niveaux.
Pour cette raison, et malgré leur puissance impressionnante, elles sont souvent chassées par les autres habitants des mondes souterrains, comme les Orques, les Nains, les Schninkels…

Structure sociale. Solitaires, agressif, l'Otyugh ne tolère la présence d'un autre Otyugh que durant la période de reproduction (environ 1 mois par an au printemps). La femelle n'élève son petit (toutes les naissances sont simples) que durant un an, puis elle le chasse ou le dévore.

Reproduction et Espérance de vie. Nul ne sait quelle est l'espérance de vie exacte de cette espèce à l'état sauvage, mais les nains qui ont réussi à en domestiquer tiennent pour acquis qu'elle ne dépasse qu'exceptionnellement les trente ans en captivité.
Nul ne sait s'il s'agit là d'une race sexuée, hermaphrodite ou non, ou s'il s'agit d'une espèce sociale reposant sur une reine pondeuse…



DIVERS

Les mendibules extraordinnairement solide de ces créatures sont particulièrement appréciées par les Druides qui peuvent s'en servir pour confectionner des armes redoutables non ferreuses !

OURS

(~1,20 à 1,50 m de haut)(N)
(pelage brun à blanc, yeux marrons à bleus)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 6~8 m/sec)



E.V. : 20~28

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

2 Att./ Assaut.

Att : 11~12 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 10 P.I. : 2D (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Odorat développé. L'ours peut ainsi repérer un intrus sur son territoire à plus de 400 mètres.

Ouïe fine. L'ours ne peut être surpris que sur un 1 sur un D6.



DESCRIPTIF

Les ours sont de mammifères plantigrades omnivores. Ils se sont adaptés tant aux climats polaires, qu'aux plateaux montagneux continentaux.
Il faut noter que dans les régions tempérées, les ours hibernent entre décembre et mars.

Habitat : les ours élisent généralement domicile dans des cavernes peu profondes.

Structure sociale : ils ne vivent en couple que durant une très courte période de l'année, souvent de mai à juillet, et mâles et femelles se séparent très rapidement après la fécondation de ces dernières. En conséquence, les aventuriers ou hommes des bois rencontreront bien souvent ces créatures seules, si il s'agit d'un mâle, ou avec un ou deux oursons s'il s'agit de femelles.

NB : le grizzly présente des mœurs différentes et un mâle est souvent entouré de 2) 6 femelles et de leurs oursons. Beaucoup plus fort il se montre aussi bien plus agressif si on viole son territoire.

Espérance de vie : l'espérance de vie d'un ourse est d'environ 30 ans.

DIVERS

Voici les valeurs des deux autres variétés d'ours pouvant être rencontrées selon les régions, les climats...

Ours Polaire (jusqu'à 2,20 m debout)

EV : 55~65 Att : 14 Pr : 3
Prd : 11 PI : 2D+2 (griffes)

Grizzly (jusqu'à 2,60 m debout) (3 attaques par assaut)

EV : 55~65 Att : 15 Pr : 4
Prd : 13 PI : 2D+5 (griffes)
3D+3 (morsure)

OTYUGH



(1,60 à 2,00 m de haut)(N.)
(corps gris à brun, massif, pourvu de quatre pattes et trois tentacules, les organes sensitifs se trouvent situés sur le tentacule dorsale)

(Nb rencontré : 1 individu, rarement plus)
(Vitesse : 4 à 6 m/sec)

E.V. : 60~95

Co : 12~14 **In** : 7~8 **Ch** : 3~4 **Ad** : 12~14 **Fo** : 16~18
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 8~10

3 Att./ Assaut(s).

Att : 11~14 Pr : 3~4 (naturelle)
Prd : 9~11 P.I. : (1D+6 à 8)x2 (tranchant/piquants tentac.)
2D+8 à 10 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Inoculer le typhus. Dans 90% des cas (moins 3% par point de constitution au dessus de 10), la morsure de l'Otyugh transmet le typhus.

Demi-télépathie. Créature intelligente, l'Otyugh ne parle pas. Il reçoit les signaux mentaux des autres créatures intelligentes, et peut émettre des sentiments simples en retour.

Sensibilité à la forte lumière. En cas d'exposition à une lumière très forte (grand jour), l'Otyugh subit des malus de 2 points en Attaque et en Parade.

DESCRIPTIF

L'Otyugh est une créature essentiellement solitaire de grande taille.
Son corps massif, sa gueule énorme, ses quatre lourdes pattes et ses trois tentacules (dont le dorsal porte les organes sensitifs) pèsent ensemble plus de trois cents kilos.

Habitat. C'est dans les cavernes profondes, éloignés de la lumière du jour, qu'on rencontre, parfois, cette créature aussi rare qu'agressive. Là, elles gîtent dans de vastes salles, qu'elles peuvent avoir creusées elles-mêmes. Ces repères comportent toujours une salle de repos, une salle de commodité et une salle de stockage des viandes à faisander.
Un Otyugh peut parfois s'acoquiner avec d'autres créatures en échange d'une nourriture abondante et régulière.

Structure sociale. Solitaires, agressif, l'Otyugh ne tolère la présence d'un autre Otyugh que durant la période de reproduction (environ 1 mois par an au printemps). La femelle n'élève son petit (toutes les naissances sont simples) que durant un an, puis elle le chasse ou le dévore.

Alimentation. Carnassiers, les Otyughs sont nécrophages. Ils consomment leur viande très faisandée, ce qui a pour effet de laisser des odeurs particulièrement fortes de chairs en décomposition dans tout leur repère.

Religion. Intelligents, bien que très brutaux, les Otyughs vénèrent Vaprak, le Dieu des Ogres…



Reproduction et Espérance de vie. Un Otyugh est mature dès sa huitième année. Il peut alors se reproduire au rythme, maximal, d'un jeune tous les ans (le plus souvent, une femelle Otyugh ne donne naissance à un jeune que trois ou quatre fois dans son existence.
L'espérance de vie de cette créature est de 80 ans environ…

Combat : sur un coup de maître à l'as de la gueule, l'Otyugh porte un coup particulièrement puissant à un membre aléatoirement choisit (si l'adversaire est humanoïde). La victime doit alors réussir un jet de constitution avec un malus de 1 point par point de résultat des dés de 6 (2D+…) de la gueule… En cas d'échec, il a subit 1D2 fractures.

DIVERS

Les dents d'un otyugh peuvent être réduites en poudre pour concocter un poison particulièrement virulent capable d'inoculer le typhus !

PEGASE



(taille d'un cheval)(Bon)
(robe toujours unie, blanche, grise ou noire, occasionnellement brune)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 15 m/sec au sol, 35 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 50%

E.V. : 30~65

Co : 17~18 **In** : 7~8 **Ch** : 15~16 **Ad** : 13~14 **Fo** : 17~18
Sag : 9~10 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 17~19

3 Att./ Assaut.

Att : 15
Prd : 9

Pr : 3 (naturelle)
P.I. : 1D+5 (morsure)
(1D+7)x2 (sabots)

CAPACITES SPECIALES

Immunité aux sortilèges de : Charme, d'Hypnose et d'Illusion.

DESCRIPTIF

Les Pégases sont des chevaux ailés, à la robe blanche immaculée (parfois grise, rarement noire et exceptionnellement brune). Créature d'essence magique, comme on s'en doute dès l'abord, les Pégases sont le fruit de la toute puissante volonté de Los. A l'aube des temps, Los ayant permis que soient créés les hommes, il vit que certains de ces hommes étaient de grands hommes, des héros au cœur pur dignes de sa compassion. Pour eux, il fit parfois créer des armes, des boucliers, mais ce fut pour les meilleurs d'entre ces héros qu'il créa lui-même la race des Pégases.

Aujourd'hui, les Pégases, descendants des premiers qui furent créés par la volonté de Los, sont revenus à la vie sauvage. Ils vivent libres, affranchis de toute servitude jusqu'au jour où un homme digne d'eux les approche. On dit en général que c'est le Pégase qui choisit son cavalier, rarement l'inverse.



Habitat. Les Pégases vivent dans des aires qu'ils installent en haut de pics rocheux difficilement atteignables.

Structure sociale. Les Pégases vivent le plus souvent en petits groupes de quelques individus (6 à 10 en moyenne), sous la conduite d'un male dominant.

Alimentation. Identique à celle des chevaux.

Reproduction et espérance de vie. Bien qu'elle soit fécondable dès sa vingtième année, la femelle Pégase ne donnera pas naissance à plus de deux ou trois « pégasons » dans toute son existence.
Cette absence de « systématisme » reproductif, de cycle régulier, explique que l'on ne trouve que fort peu de ces créatures. Par ailleurs, d'aucun leur livrent une chasse particulièrement rude pour obtenir leurs sabots dont on prétend qu'ils entrent dans la confection de fabuleuses potions de jeunesse.
L'Espérance de vie d'un Pégase est variable, mais elle approche en général les 600 et même 800 ans !

DIVERS

Les sabots des Pégases présentent effectivement des vertus magiques particulières. C'est également, mais peu de gens le savent, le cas des crins, du sans et de plusieurs organes de cette créature.

PEGASE DRAGON

« Dragon Cheval »



(~1,80 m au garot)(N. à tendances bonnes)
(robe claire, souvent bleu ciel ou bleu argenté,
plus rarement blanche, yeux couleur or)

(Nb rencontré : 1 ou 1~3 individus)
(Vitesse : 18 à 20 m/sec au sol et 24 à 30 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 65~75

Co : 14~16 **In** : 13~14 **Ch** : 13~15 **Ad** : 11~12 **Fo** : 18~19
Sag : 17~18 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 25 (cf. ci-après)

2 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 13~14 P.I. : (1D+8)x2 (sabots)
Nb : bonus de 2PI si attaque en vol

CAPACITES SPECIALES

Le Pegase Dragon est doté d'un développement sensoriel extraordinaire.
Il possède ainsi **l'Infravision** (80 m) et **l'Ultravision** (1.500 m).
Il n'est **jamais surpris** et peut **connaître l'alignement** d'une créature en moins de 5 assauts.
Par une empathie particulière, il est capable de **savoir si une créature est possédée** par un être diabolique ou démoniaque (y compris Daëmons).

Voyage entre les plans. Le Dragon Cheval est capable de voyager entre les plans en parcourant l'Astral ou l'Ether. Il peut grâce à un tel voyage rejoindre des plans plus ou moins éloignés du sien propre. Il peut emporter avec lui un cavalier lors de ces voyages.

Souffle (tous les quatre assauts maxi) :
Nuage de Brouillard (5 m^3) **Rafale de Vent** (force de 100 kg) **Cône de Froid** (6 m) (6D6)

DESCRIPTIF

Le Pégase Dragon est une créature originaire du plan élémentaire de l'air. Très proche du Ki-Rin, il s'en distingue notamment par l'absence totale de corne.
On rencontre parfois, mais rarement, le Pégase Dragon sur un autre plan que le sien propre. C'est souvent dans ce cas pour servir les dessins d'un Djinn ou d'un magicien ami.
Ils parlent une langue simple, proche de celle des Ki-Rin, mais il communique plus par empathie que par sons.

Habitat, Structure sociale…
Les Pégases Dragons sont des créatures solitaires, aussi n'en rencontre-t-on que très rarement plus d'un individu en même temps. Ils gîtent dans des aires, comme les aigles, qu'ils installent dans les endroits inaccessibles des pics les plus élevés.



Alimentation
Le mode d'alimentation de ces créatures est omnivore. Mais 85% des denrées sont d'origine végétales.

Reproduction
Une femelle peut donner naissance à 1 jeune une fois tous les 25 ans.
Un jeune atteint sa puberté autour de ses vingt ans. Et pourra se reproduire jusqu'à la fin de sa vie.

Espérance de vie
Elle est de cinq siècle environ.

DIVERS

Il est possible de monter un Pegase Dragon, comme on monte un cheval « normal », mais c'est une entreprise aussi rare que malaisée. En effet, le Dragon Cheval admet difficilement un cavalier et certains « dressages » ont pu nécessiter plus d'une vingtaine d'années d'efforts…
Cependant, s'il accepte un humain (ou un Elfe), le Pégase Dragon se montre ensuite d'une fidélité et d'une prévenance incomparable.

PERYTON

(1,60 m de haut et 3,20 m d'envergure)(C.M.)
(plumage noir ou gris foncé, pelage roux)
(Nb rencontré : 2~8 individus)
(Vitesse : 2 à 3 m/sec au sol, 22 m/sec en vol)



E.V. : 35~48

Co : 13~14 **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : 13~14
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 15~16 **Per** : 15~16

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 13
Prd : 8

Pr : 2* (naturelle)
P.I. : 3D+2 (bois)
(1D+3)x2 (serres)

* les Pérytons ne peuvent être blessés que par des armes magiques +1 (ou mieux) ou par des créatures possédant au moins 125% de leurs points de vie.

DESCRIPTIF

Les Pérytons sont issus d'un monstrueux croisement entre un aigle, dont il conserve le corps, et un grand cerf, dont ils ont la tête. On prétend que cette union se fit sous les auspices d'une magie puissante et non par la volonté d'une divinité. La légende voudrait même que ce soit là le fruit d'une expérience conduite par les Druides anciens.

Habitat. Les Pérytons vivent dans les régions montagneuses et les collines rocheuses et installent leur gîte dans des anfractuosités difficilement accessible par les créatures qui ne volent pas.

Structure sociale. Les Pérytons vivent en petits groupes d'une dizaine d'individus, sous la conduite du plus ancien des mâles. Le groupe possède une grande cohésion et une extrême solidarité.



Alimentation. Les Pérytons sont omnivores, avec une dominante carnivore. Les petits mammifères, gros mulots, lapins et jeunes caprins, forment leur ordinaire.

L'Espérance de vie d'un Péryton est de 25 ans environ.
Vivipares, les Pérytons dépendent de l'homme pour leur reproduction d'une manière… fort peu banale. En effet, ce n'est que repus du cœur d'un humain (ou d'un hobbit) fraîchement dévoré qu'un Péryton pourra féconder une femelle. Cette nécessité explique l'extrême férocité de cette espèce à l'encontre des humains. Il arrive que les Pérytons capturent les humains vivants afin de les conserver jusqu'au moment le plus propice à leur reproduction.
Dans une mise-bas, une femelle peut donner naissance à 1 à 4 jeunes.

DIVERS

Le foie du péryton et sa cervelle sont fort utiles pour confectionner des potions de régénération des membres.

PERYTON-LUPUS



(1,60 m de haut et 3,40 m d'envergure)(C.M.)
(plumage ocre et brun, pelage roux)
(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 4 à 6 m/sec au sol, 18 m/sec en vol)

E.V. : 38~52

Co : 14~16 **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 12~13 **Fo** : 15~16
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 17~18

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 2* (naturelle)
Prd : 8 P.I. : 2D+2 (gueule)
(1D+4)x2 (serres)

* les Pérytons-Lupus ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou par des créatures possédant au moins 125% de leurs points de vie.

DESCRIPTIF

Les Pérytons-Lupus sont issus d'un croisement contre nature entre un peryton, dont ils conservent le corps de l'aigle et les ailes, ainsi que les pattes avant cervidées, et un grand loup dont ils ont la tête. On prétend que cette union se fit sous les auspices d'une magie puissante et non par la volonté d'une divinité. La légende voudrait même que ce soit là le fruit d'une expérience conduite par les Druides anciens, qui cherchaient une évolution de leur premières créatures pérytones.

Habitat. Les Pérytons-Lupus vivent dans les régions de basses montagnes et les collines boisées. Ils installent leur gîte en haut d'arbres massifs, ce qui les rend difficilement accessibles par les créatures qui ne volent pas.

Structure sociale. Les Pérytons-Lupus vivent en très petits groupes, souvent une famille, qui ne comprend jamais beaucoup plus qu'un mâle, une ou deux femelles et un ou deux jeunes. Le groupe possède une grande cohésion et une extrême solidarité.

Alimentation. Les Pérytons-Lupus sont carnivores. Les mammifères, de taille moyenne ou petite, constituent leur ordinaire.

L'Espérance de vie d'un Péryton-Lupus est de 22 ans environ.
Vivipares, les Pérytons dépendent des humanoïdes pour leur reproduction d'une manière… fort peu banale. En effet, ce n'est que repus du cœur d'une telle créature (qui peut être un humain, un nain, un hobbit, ou même un gobelin ou un orque) fraîchement dévoré qu'un Péryton-Lupus pourra féconder une femelle. Cette nécessité explique l'extrême férocité de cette espèce à l'encontre des humanoïdes en général. Il arrive que les Pérytons capturent ces proies spécifiques vivantes afin de les conserver jusqu'au moment le plus propice à leur reproduction.
Dans une mise-bas, une femelle peut donner naissance à 1 à 2 jeunes.

DIVERS

Le foie du péryton-lupus et sa cervelle sont fort utiles pour confectionner des potions de régénération des membres.

POULPE ASTRAL



(corps ~80 cm de diam., tentacules ~1,00 m)(N.)
(le « corps » est d'un blanc crème, et les ventouses sont plutôt rosées)

(Nb rencontré : 1~2 individus sur le plan matériel)
(Résistance à la magie : 30 à 50 points)

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 40~60

Co : / **In** : 4~6 **Ch** : / **Ad** : 8~12 **Fo** : 5~6
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 6~8 **Per** : 22

4 Att./ Assaut.

Att : 6~8 Pr : 0
Prd : 4~6 P.I. : 1D2 Bl (ventouses acides)

PSI : 200~260

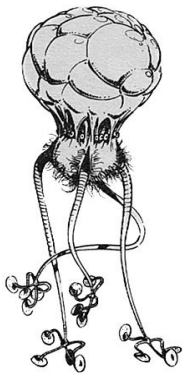
Att : explosion psi Def : barrière mentale

CAPACITES SPECIALES

- **Détection de l'invisibilité**. Le Poupe astral capte en permanence le rayonnement mental d'une créature. Il est donc impossible de lui être invisible, sauf en utilisant la discipline Psi d'invisibilité.

- **Emanation troublante**. Un Poulpe astral émet de façon constante une onde basse fréquence qui affecte les synapses humains, nains, gnomes ou hobbits. Si un sujet de ces races se trouve à moins de 30 mètres d'un poulpe, il perd 2 points en Attaque, en Parade et 4 points en Adresse, de plus un cabaliste se verra affecter un échec de sort de 30%.
N.B. : un sujet ne peut être affecté simultanément par plusieurs Poulpes.

- **Voyage entre les plans**. A volonté, et en transitant par le plan astral, un Poulpe astral peut se rendre sur n'importe quel plan d'existence.



DESCRIPTIF

Le Poulpe astral est, comme son nom l'indique, une créature originaire du plan astral. On ne la rencontre accidentellement sur le plan matériel primaire que s'il y a été attiré par un rayonnement psionnique quelconque.

Alimentation. On suppose que le Poulpe astral se nourri de ce rayonnement au moment du combat psi (c'est à ce moment que l'activité neurale d'un sujet psi est la plus forte), et c'est pour ces raisons qu'il attaque systématiquement un sujet psi dés qu'il en rencontre un.

Cette aversion pour les psionnistes, ainsi que leur capacité à détecter les créatures invisibles ont conduit certaines créatures du plan matériel à tenter d'apprivoiser des poulpes astraux. Ce sont surtout les elfes et les elfes noirs qui, immunisés aux rayonnements psi affectant les synapses, tentent de pareils dressages.

Espérance de vie. On suppose que l'espérance de vie d'un poulpe astral est d'une vingtaine d'année.

DIVERS

POULPE PSI

« Sulssess »



(4 à 6 m de diamètre)
(N. à tendances mauvaises)
(souvent sombre, ou noir,
16 tentacules et 8 yeux)

(Vitesse : nage 19m/s, marche 3m/s)
(Nb rencontré : 1, rarement 2~3 individus)

Résistance à la Magie 35 à 50 %.

E.V. : 120~190

Co : 12~16 **In** : 20~22 **Ch** : 8~12 **Ad** : 10~15 **Fo** : 18~20
Sag : 22~24 **Beau** : ? **Con** : 18~22 **Per** : 22~23

8 Att./ Assaut.

4 Prd./ Assaut.

Att : 14~17 Pr : 8~10 (peau caoutchouteuse)
Prd : 12~15 P.I. : (1D+8 à 10)x8 (tentacules)

PSI : 260 à 340

Att : toutes Déf : toutes

HABILETES PSIONIQUES (entre le 6ème et le 14ème degré de maîtrise)

Télékinésie – Voyage Astral – Contrôle Energétique – Contrôle Corporel - Téléportation – Ajustement Cellulaire – Ajustement Molleculaire – Foudre Psi

CAPACITES SPECIALES

Télépathie. 3000 mètres (capacité de sonder les esprits et de lire les pensées mêmes les plus profondes)

Jet d'encre. Menacé, le Poulpe Psi est capable de projeter une encre particulièrement adipeuse et opaque jusqu'à une distance de 3 mètres sous l'eau et 10 mètres hors de l'eau (la réserve maximale de la poche d'encre est de 40 litres).

Survie hors de l'eau. Bien qu'équipés seulement de branchies, les Poulpes Psi sont capables de survivre jusqu'à 2 heures hors de l'eau. Toutefois, hors de leur élément naturel, les Poulpes Psi voient toutes leurs capacités physiques diminuées de 2 points.



DESCRIPTIF

Le Poulpe Psi, ou *Sulssess*, est originaire des mêmes plans d'existence que son cousin très éloigné l'Illithid, ou Flagelleur Mental. Dans les mondes dont il est issu, il vie en communautés de 8 à 15 individus au fonctionnement très libre.
Chacun s'entoure généralement de quelques **Homariens Tentaculés** (*Tollsh*) pour assurer leur défense, et de quelques **Humano-Poulpes** (*Bipless*) qui accomplissent toutes les tâches subalternes, pourvoient aux besoins en nourriture de la communauté…



L'espérance de vie d'un Poulpe Psi est de 260 ans environ.
Ce sont des individus hermaphrodites vivipares, dont le cycle de reproduction se répète tous les 15 ou 20 ans (selon la température moyenne de l'environnement). Un adulte (dés sa 50ème année), donne naissance à une portée de 4 à 8 Poulpes, qui arriveront à maturité en moins de 6 années.

Religion : les *Sulssess* vénèrent les mêmes divinités que leurs cousins *Illithids*, le grand *Ilsensine* (cerveau suprême tentaculaire) et *Maanzecorian* (vassal de *Ilsensine*, dieu de la connaissance et de la philosophie, vaniteux et collectionneur).

Combat hors de l'eau : il leur faut utiliser au moins 4 de leur tentacules longs pour se mouvoir et se tenir à peu près droit, ils ne peuvent plus alors attaquer que 4 fois par assaut et défendre seulement 2 fois.

DIVERS

QUOUÏNE



(30 à 45 cm)(N à tendances bonnes)
(Genre de Lémurien, avec des oreilles
en nageoires de poissons)
(Nb.rencontrés : 1, 2 très exceptionnellement)

Résistance à la Magie 50~70%

E.V. : 10~16

Co : 6~8 **In** : 10~12 **Ch** : 16~18 **Ad** : 12~14 **Fo** : 2~4
Sag : 6~12 **Beau** : ? **Con** : 10~14 **Per** : 20~22

1 Att./ Assaut

Att : 8~9 Pr : 1 (peau)
Prd : 10~14 P.I. : 1D+2 Bl (marteau spirituel)

CAPACITES SPECIALES

Infravision et **Ultravision**. Le Quouïne possède une perception très performante, lui conférant l'Infravision et l'Ultravision.

PSI. Ces créatures sont totalement immunisées aux Psis, tout en étant très **sensibles aux émanations** de cette nature.

Astral. Très sensible aux influence de l'astral, il est un catalyseur magique très puissant. Il permet au Cabaliste le plus proche (moins de 5 m) de bénéficier d'un niveau de plus dans le lancer de ses sortilèges.

Marteau spirituel. Trois fois par jour, et à une distance maximum de 15 m, le Quouïne peut utiliser l'équivalent d'un *Marteau spirituel* de niveau 6, durant 5 assaut.

DESCRIPTIF

Le Quouïne est une petite créature, proche du lémurien, dont la race est originaire du pays des fées. Il semblerait que par le passée, un humain, de visite dans le monde des fées, en soit revenue avec au moins un spécimen de Quouïne. En tout cas, on ne signale aucune observation de cette créature avant le IV^{ème} siècle du S.C.
Comment ces petites créatures se sont-elles acclimatées à l'Ilvanir ? Comment ont-elles pu se retrouver libres sur Dère ?
La seule certitude que nous ayons à ce jour concerne la zone géographique où ces créatures intelligentes et pleutres semblent se rencontrer le plus souvent à l'état sauvage.
En *Ilvanir*, cette zone couvre tout l'extrême sud Arn'Armorois, et la totalité de la presqu'île de la botte.

Alimentation. Le Quouïne se nourrit presque exclusivement de fruits frais et de racines.

Reproduction et espérance de vie. A l'état sauvage, les Quouïnes sont toujours solitaires, sauf durant la période des amours, un moment extrêmement court, autour du 10 février.
Durant cette période, cette créature d'ordinaire calme et timide, peut devenir comme folle, si ses pulsions sexuelles ne sont pas assouvies.
On estime que dans les seules 48 heures que dure la période des amours, les Quouïnes peuvent avoir jusqu'à 32 relations sexuelles.
La période de gestation est d'environ 3 mois. Un Quouïne devient adulte vers sa troisième année.
Son espérance de vie est d'environ 35 ans.



Spécial. Les Quouïnes sont un gibier très couru des chasseurs de prime. En effet, nombre de riches Cabalistes sont prêt à verser une véritable fortune à qui pourrait leur ramener un spécimen de cette race, en bonne santé.
Pourtant, il n'est pas rare que les espoirs de ces commanditaires soient trompés. En captivité, les Quouïnes meurent neuf fois sur dix, car ils ne peuvent survivre dans un environnement qui ne leur plaît pas. Par ailleurs, pour que les pouvoirs de catalyseur soient opérants, il faut qu'une sympathie existe entre le Quouïne et le Cabaliste.

DIVERS

On prétend que les yeux d'un Quouïne réduits en poudre font un ingrédient idéal pour une potion d'infravision ou d'ultravision, dont les effets peuvent dans 20% des cas devenir permanents.

RAT



(16~30 cm de long) (N.)
(brun, noir, roux, blanc)
(Nb rencontré : 6~60 individus, parfois plus)
(Vitesse : 5~6 m/s)

E.V. : 2~3

Co : 8 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 10 **Fo** : /
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 14

1 Att./ Assaut.

Att : 5 Pr : /
Prd : 2 P.I. : 2 Bl (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Maladie. La morsure d'un rat provoque dans 10% des cas une maladie. Cette infection est souvent assez bénigne, et ne provoque qu'une légère poussée de fièvre dans les 48 heures qui suivent… Mais il arrive que certains rats soient porteurs de maladies bien plus graves, telles que la rage, le typhus, la peste…

DESCRIPTIF

Les rats sont des rongeurs très répandus, au point de constituer dans certaines régions du monde de véritables fléaux pour les populations humanoïdes.
Il en existe de nombreuses variétés, et leur taille varie de 15 à 30 cm pour les individus les plus communs. Ils présentent des pelages allant du blanc au noir, en passant par toutes les teintes de roux, de brun et de gris.



Ce sont des animaux dits « sociaux », qui vivent en groupe de 50 à 200 individus, parfois davantage.
Leur territoire est typiquement une cave, des égouts, un grenier assez vaste, un cimetière ancien, une grange, des ruines…
On rapporte régulièrement des cas d'observation de grands groupes de rats obéissants à un Roi des Rats. C'est alors un rat d'une grande taille (souvent un rat géant) dont le pelage est toujours blanc.

Alimentation. Omnivore, le rat peut s'arranger de tous les régimes alimentaires et présente de ce fait une remarquable qualité d'adaptation qui en fait l'un des rivaux essentiels de l'homme.

Espérance de vie et reproduction. La période de gestation est de 6 semaines, et une femelle peut donner naissance à une portée de 4 à 10 jeunes rats. Un jeune atteint sa maturité en 6 mois et peut alors se reproduire.
Une femelle peut avoir jusqu'à 5 portées par an ! Cette reproduction éclaire est l'une des raisons majeures de la nuisance de cette espèce du point de vue des races humanoïdes.
L'espérance de vie d'un rat ilvanirien est de 5 années environ.

Combat : les rats ne s'attaquent pas spontanément à l'homme, sauf à se sentir « coincé ». Dans ce dernier cas, il attaque et combat jusqu'à sa mort, tentant de mordre son adversaire en tout point non protégé de son corps.

RAT GEANT

(30~50 cm de long) (N.)
(brun, noir, roux, blanc)
(Nb rencontré : 1~25 individus, parfois plus)
(Vitesse : 6~7 m/s)

E.V. : 5~10

Co : 12 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 10 **Fo** : /
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 14

1 Att./ Assaut.

Att : 7 Pr : /
Prd : 2 P.I. : 3 Bl (morsure)

DIVERS

RAT LOUP

(~0,50 m au garot)(N.)
(pelage long et soyeux, gris à roux, oreilles de chauves-souris, mâchoire puissante)
(Nb rencontré : 1~20 individus)
(Vitesse : 6~8 m/sec)



E.V. : 8~15

Co : 9~11 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 8~12 **Fo** : 5~6
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 6~9 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 7~9 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 3~5 P.I. : 1D+1 bl (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Odorat d'une grande finesse.

Infravision à 5 mètres.

DESCRIPTIF

Les Rats Loups sont des mammifères de la famille des rongeurs.
Proches parents du rat urbain, ils ne sont nommés « Rats Loups » que du fait de leur taille et de leur silhouette élancée.
Avec environ 50 cm de haut pour une longueur moyenne de 90 cm, les Rats Loups constituent, en bande, des adversaires forts dangereux pour l'homme avec lequel ils entrent en rivalité pour l'alimentation.

***Alimentation** : omnivore, il se nourrit à 65% de végétaux divers (herbe, fruits et légumes variés, champignons) et à 35% de viande (surtout de petits mammifères avec une prédilection pour les chats).*

Les Rats Loups vivent en groupe d'une trentaine d'individu, jamais plus, dans des terriers profonds, les égouts des grandes cités, les granges abandonnées… Un groupe typique compte environ 40% de jeunes immatures.
Ils n'hésitent pas à attaquer des adversaires beaucoup plus grands qu'eux si leur habitat est menacé par une intrusion. Cependant, si la menace se fait trop grande, tout le groupe change très vite de logis.

Un Rat Loup devient mature lors de sa troisième année. Une femelle peut donner naissance à une portée de 3 à 5 jeunes deux fois par an entre sa 3ème et sa 9ème année. L'espérance de vie d'un Rat Loup est de dix ans environ.

DIVERS

La Cité de Percolan a mené une gigantesque campagne de lutte contre cette espèce qui constituait un fléau pour elle dans la première moitié du IIème siècle du Second Calendrier.
La lutte dura près de dix ans, et fut fort coûteuse, mais Percolan parvint finalement a exterminer les Rats Loups en son sein.
*Des sages naturalistes établirent à cette époque que les Rats Loups étaient dans 90% des cas **allergiques aux poussières de gypse** et qu'on pouvait efficacement utiliser contre cette espèce par des saupoudrages de la poussière de cette pierre aux endroits stratégiques de la dératisation.*

REMORHAZ

« Ver polaire »

(7 à 16 m de long)(N)
(écailles bleutés, avec quelques reflets rougeâtres)
(Nb rencontré : 1 à 2 individus)
(vitesse : 10 à 15 m/sec)



Résistance à la Magie 60 à 75 %.

E.V. : 60~180

7 à 8 m : 60~70
9 à 10 m : 71~85
11 à 12 m : 86~110
13 à 14 m : 111~135
15 à 16 m : 136~180

1 Att./ Assaut.

Co : 15~16 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 17~26
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 18~19

Att : 14 Pr : 6 (dos) 3 (tête) 1 (ventre)
Prd : 11 P.I. : 5D (gueule)

Et selon taille

11 à 12 m : Att 16 - Prd 13 - PI : 6D+2
13 à 16 m : Att 18 - Prd 15 - Pr 9 (dos) 6 (tête) 4 (ventre) - PI : 8D+4

CAPACITES SPECIALES

Chaleur. Lorsqu'il est excité, le Remorhaz sécrète des substances internes qui rendent ses intestins extrêmement chauds. Ses excroissances dorsales deviennent alors rouge-cerise sous l'effet de cette chaleur excessive.
Toute arme non magique frappant alors le dos de la créature fond immédiatement.
Une créature avalée par le Remorhaz perd 4D20 points de vie par assaut.

Avaler. Un Remorhaz de 13 à 16 mètres peut avaler un adversaire en un assaut, sur un coup de maître à l'as en Attaque.

DESCRIPTIF

Les Rémorhaz sont des reptiliens à sang chaud qui vivent dans les zones froides.

Habitat : c'est dans les cavernes très profondes et les déserts gelés des zones polaires que les Remorhaz se sentent le mieux. Ils creusent de vastes complexes de grottes et de larges couloirs pour y abriter leur nid qu'ils occuperont avec leur compagnon et leur progéniture.

Structure sociale : les Remorhaz vivent en couple et élèvent leur progéniture jusqu'à sa puberté (jamais plus de 4 petits). Au-delà de sa maturité, le jeune est expulsé du nid et s'en va installer son propre gîte non loin. Il prendra cependant toujours soin de ne pas empiéter sur le territoire de chasse de ses géniteurs vis-à-vis desquels il conservera toujours une crainte particulière.



Alimentation : s'ils sont omnivores, les Remorhaz sont avant tout des carnassiers qui portent un intérêt tout particulier à la viande de phoque. Un adulte peut consommer jusqu'à 250 kg de viande en une seule journée. Symétriquement il peut aussi demeurer à jeun durant plusieurs semaines sans dommage.

Reproduction : un Remorhaz atteint l'âge de la puberté lors de sa vingt-cinquième année. Une femelle peut pondre un oeuf par an. L'oeuf éclos en 8 mois, et donne naissance à un seul petit qui deviendra autonome en moins d'un an.
Dès son huitième anniversaire il mesure déjà au moins cinq mètres.

Espérance de vie : l'espérance de vie d'un Remorhaz est d'au moins 800 ans.

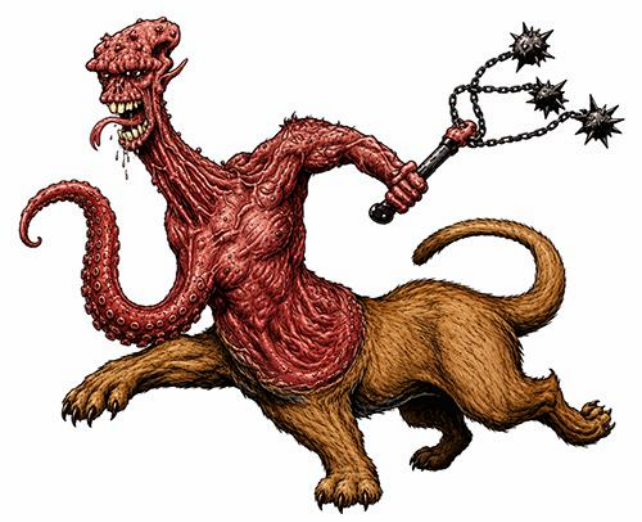
Combat : lorsqu'il se prépare au combat, le Remorhaz déplie sa collerette et redresse la portion avant de son corsp, à la manière d'un cora. Il se jette ensuite en avant, rfrappant à une vitesse aveuglante. Les spécimens les plus gros peuvent avaler une proie de taille humaine (Cf. Capacités Spéciales).

DIVERS

Un oeuf de Remorhaz peut être négocié jusqu'à 10.000 pièces d'or sur les marchés du Royaume des Glaces.

RIGOLARD

(2,60 m)(N.M.)
(peau violacée pour la partie « humaine »,
pelage fauve pour la partie quadrupède)
(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 16 à 20 m/sec)



E.V. : 80~105

Co : 20 **In** : 8~9 **Ch** : / **Ad** : 15~16 **Fo** : 22
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 13~14

3 Att./ Assaut.

Att : 12
Prd : 12

Pr : 5 (naturelle)
P.I. : 3D+8 (fléau du diable)
1D+4 (tentacule)
1D+7 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Rapidité. Le Rigolard est presque toujours en mouvement. Et en mouvement rapide, puisqu'il peut réaliser des pointes à 20 mètres par seconde !

Infravision à 30 mètres.

Bonds. Le Rigolard possède une capacité de bond très développée. Il peut franchir d'un bond jusqu'à 8 mètres (avec un élan minimum d'un mètre).

Folie progressive. Chaque fois qu'il blesse un adversaire, le Rigolard enivré par l'odeur du sang et sa folie, gagne 1 point en Attaque (cumulatif et valable une heure).

DESCRIPTIF

Les Rigolards sont des créatures étranges, incroyables, et probablement issues d'une imagination délirante et malade. En la matière, deux théories s'affrontent : la thèse de l'expérience et la théorie divine.
La thèse de l'expérience évoque les agissements d'un magicien du début du II^{ème} siècle du S.C. dans le nord de l'*Ang'Mar*. Ce jeteur de sort, passionné par les essais de mutations biologiques sous influence astrale, aurait perdu le contrôle d'une expérience de croisement entre un tigre sabre et un orque blanc.
La thèse divine affirme que le Rigolard serait *« à l'évidence l'unique création du Dieu Tydo, maître de la folie et des déments »*.
Personne n'a pu à ce jour trancher le débat…

Quoi qu'il en soit, les Rigolards sont grands et ont la forme générale d'un centaure. Cependant, le corps est celui d'un félin plutôt que celui d'un équidé et le tronc, bien qu'humanoïde, paraît exceptionnellement musclé et nerveux.
La main gauche tient invariablement un fléau du diable (fléau à trois boules), alors que le bras droit est un tentacule portant en son extrémité des excroissances osseuses tranchantes !
Le visage d'un Rigolard est constamment déformé par les spasmes incessants de la folie.



Sa raison est des plus vacillante et **son passe temps favori consiste à attaquer un individu**, à l'enserrer dans son tentacule, pour ensuite frapper dessus comme un sourd avec son fléau !
Son extrême agilité, sa rapidité, le rendent insaisissable, aussi passe-t-il son temps à attaquer un groupe, à lui causer soucis, pour **fuir ensuite hors de portée en hurlant de rire**.
C'est d'ailleurs par dessus tout son rire dément qui agace, exaspère le plus ses victimes.

On ne sait strictement rien de l'écologie du Rigolard, n'était qu'il ne possède pas de gîte et qu'on n'a jamais rencontré de jeunes Rigolards…

DIVERS

RIIM

« Corbeau-peste »

(~1,20 à 1,50 m de haut)(N à tendances mauvaises)
(plumage noir, bec jaune orangé, yeux noirs)
(Nb rencontré : 10~30 individus)
(vitesse : 2 m/sec au sol et 20 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 5 à 25 %.

E.V. : 20~28

Co : 11~13 **In** : 5~7 **Ch** : 1~3 **Ad** : 14~16 **Fo** : 8~10
Sag : 6~7 **Beau** : / **Con** : 7~9 **Per** : 15~17

2 Att./ Assaut.

Att : 9~11 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 1D+4 (bec)
et 1D+3 à 4 (selon arme)

CAPACITES SPECIALES

Ultravision à 300 mètres.

Ouïe particulièrement fine.

DESCRIPTIF

Les Riims sont des créatures qui ressemblent fort à de très grandes corneilles. Leur plumage, invariablement noir, cache trois doigts préhensiles au bout de leurs ailes. Leur taille est généralement comprise entre 1,20 m et 1,50 m. Ils volent bien, et son capables d'une grande endurance, pouvant voler, sans repos une bonne dizaine d'heure…

Habitat et Structure Sociale. Les Riims construisent leurs nids dans des endroits en hauteur (cime d'un arbre haut, escarpement rocheux…). Ces nids peuvent accueillir un ou deux Corbeaux-pestes, jamais plus, et des Riims avec leur progéniture ont de fait plusieurs nids.
Les Corbeaux-pestes, créatures assez frustres pour des êtres intelligents, ne reconnaissent que la domination du plus fort. Au sein d'une « volée », c'est le plus fort des Riim qui prend invariablement le pouvoir.
Un groupe de Riim, une « volée », comprend généralement une vingtaine d'individus, mâles et femelles… L'égalité est de mise entre les membre du groupe, et la structure de référence est le couple sur une durée de 4 à 5 années de partenariat.

Alimentation : les Riims sont des omnivores. Ils se nourrissent de viande pour 60% de leur régime, de fruits pour 25% et de graminées pour 15%. Plus volontiers charognards, les Riims peuvent cependant, dans des cas de disettes prononcées, aller jusqu'à attaquer des proies qui semblent « à portée » de leur puissance…

Religion : ces sortes de corvidés, vaguement humanoïdes, sont des adorateurs de la Dame Cygne, sorte de déesse inféodée à Mère Nature et maîtresse des espèces volantes. On compte de très fréquents cas de chamanisme chez les Riims. De tels chamans sont capables d'utiliser de 3 à 6 prodiges (en fonction de leur expérience), tous en rapport avec l'élément aérien :
Invocation du Vent - Invocation de la Foudre - Création d'un Oiseau Mineur - Transformation de l'Eau en Nuage - Nuage Avisé - Fata Morgana



Reproduction et espérance de vie. Une femelle devient pubère lors de sa cinquième année, un mâle lors de sa neuvième année seulement. Une femelle peut pondre de 1 à 3 œufs, de 1 à 2 fois par an. Un œuf éclos au bout de 3 mois et donne toujours un jeune Riim unique.
L'espérance de vie d'un Riim est de 25 ans environ.

Combat : les Corbeaux-pestes ne sont pas des créatures téméraires, même pas courageuses. Ils tentent au maximum d'éviter les affrontements avec les créatures qu'ils jugent dangereuses. Contraint à un corps à corps, ou certain de leur force, les Riims combattent en frappant du bec et en maniant de leur pattes une lance ou éventuellement un bâton…

DIVERS

ROC



(~18 m d'envergure)(N.)
(plumage ocre et roux, rayures brunes et jaunes, bec orangé, yeux bleus ou jaunes)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(vitesse : 5 m/sec au sol
et jusqu'à 40 m/sec en vol)

E.V. : 140~180

Co : 18~19 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 14~15 **Fo** : 34~35
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 18~19

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 15~16 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : 5D+4 (bec)
et (4D+2)x2 (serres)

CAPACITES SPECIALES

Acuité visuelle particulièrement fine. Seules les proies totalement immobiles lui échapent à plus de 100 mètres.

DESCRIPTIF

Semblables à des aigles, les Rocs sont des rapaces géants. Leur taille, communément proche des 18 mètres d'envergures, oscille entre 15 et 20 mètres.
Ce son t les animaux volants les plus gros de toute la création (les dragons sont mis hors de considération).

Habitat : les Rocs vivent dans les zones montagneuses des régions tempérées et chaudes. La plus grande concentration de ces créatures semblent se trouver dans l'Epée d'Airain (Nord-Ouest de l'Ilvanir), où près d'une centaine d'individus pourrait se rencontrer.
Leures aires ressemblent en tout point à ceux des grands rapaces.

Structure sociale : les Rocs vivent en couples durables. Les jeunes quittent le nid familiale dès leur maturité, vers leur sixième année (ils mesurent alors environ 10 mètres d'envergure).

Alimentation : les rocs sont carnivores. Ils se nourrissent de gros mammifères, tels que chèvres sauvages, ovins, aurochs, chevaux et même pachidermes qu'ils emportent dans leurs serres pour les dévorer dans leur aire. Si la proie se débat, le Roc lui donne de violents coups de son bec acéré.



Reproduction et espérance de vie : l'espérance de vie d'un Roc approche des 80 ans. Une femelle peut pondre des œufs, 1 tous les deux ans, de ses dix ans jusqu'à ses soixante…
Un œuf est couvé durant près de six mois.

DIVERS

Certains géants particulièrement forts utilisent parfois les Rocs comme animaux domestiques.

RURGOR



(10 à 16 m de haut et 22 à 30 de long)
(N.)
(carapace blanche à grise, ventre blanc et jaune)

(Nb rencontré : 1 et au moins une dizaine de larves)
(Vitessse : 10 à 12 m/sec)

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 380~500

Co : 20~22 **In** : 6~8 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 32~35
Sag : 7~10 **Beau** : / **Con** : 26~28 **Per** : 12~13

5 Att./ Assaut.

Att : 15~16 Pr : 18~20 (carapace d'écaille)
Prd : 11~13 P.I. : 5D+20 (gueule)
(3D+20) x4 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Claques mortelles : Si le Rurgor obtient un double sur les D20 de ses attaques par les griffes, cela signifie qu'il est parvenu à frapper un adversaire en plaçant celui-ci au milieu de deux de ses membres. La victime d'un tel coup ne peut que tenter de s'éjecter en arrière ou en avant pour éviter les deux coups (jet d'adresse à ½), faute de quoi elle subira le double des dégâts normaux de chaque griffe (soit 2x(6D+40) !).

Empoisonnement : les blessures occasionnées par un Rurgor doivent être nettoyées de manière très spécifique (à grande eau, avec une attention très particulière) si on veut éviter de voir se développer moins de 48 heures après un combat des maladies particulièrement violentes (souvent en rapport avec les germes contenus dans les champignons dont il se nourrit).

DESCRIPTIF

Le Rurgor est une créature très à part dans l'écosystème de Dère, non seulement par sa taille ou par ses mœurs alimentaires (son régime doit comporter au moins 25% de champignons), mais aussi par son mode de reproduction, duquel découle d'ailleurs son mode d'organisation social.
Du fait de son alimentation au moins, le Rurgor est une créature Cavernicole, vaguement apparenté au Béhir.



La larve.
Le Rurgor est ovipare. Une femelle adulte peut si elle le souhaite pondre environ 40 à 50 œufs par mois.
Ces œufs éclosent au bout d'environ 3 semaines, et donnent naissance à des « larves ». Autonomes en moins de trois jours, ces larves (environ 3 mètres de long à maturité) deviennent en deux semaines des ouvrières robustes (un peu comme dans le monde des insectes) qui pourront non seulement subvenir elles-mêmes à leurs besoins, mais aussi effectuer des travaux d'entretiens du gîte…
Pour que la larve puisse devenir un véritable Rurgor, il faut qu'un Rurgor mâle adulte vienne la « couvrir » avant sa sixième année (l'espérance de vie d'une larve Rurgor est de 9 ans).

Valeur de la larve : *EV : 35~45, Att : 14, Prd : 8, Pr : 6, P.I. : 3D+12 (mandibules).Vitesse : 5 m/sec*

DIVERS

Faiblesse particulière : le ventre du Rurgor est nettement moins protégé que le reste du corps. A cet endroit la créature n'a plus qu'une protection de 6 ou 8 points. Attention cependant, le Rurgor, s'il se sent menacé par une créature placée sous lui, est très prompt à tenter d'écraser son adversaire en se laissant tomber sur elle (jet d'adresse à ½ pour échapper à l'écrasement), faisant alors ¼ de ses propres points de vie en points d'impact…

SCORPION GEANT



(~ 1,20 m de haut et 6 m de long)(N.)
(chitine jaunâtre, yeux noirs, marques brunes sur l'ensemble du corps)
(muet, les seuls sons sont ceux du claquement de ses pinces et le crissement de ses articulations)

(Nb rencontré : 1 ou 1~4 individus)
(Vitesse : 7~8 m/sec)

E.V. : 60~75

Co : 16 **In** : 1~3 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : 18
Sag : 2~4 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 9~11

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 6 (naturelle)
Prd : 10~11 P.I. : (1D+8)x2 (pinces)
ou 1D+6 + poison (queue)

CAPACITES SPECIALES

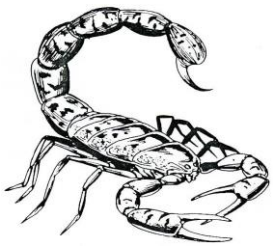
Entrave. Lorsque le Scorpion Géant place deux attaques de ses pinces, et que sa cible ne parvient pas à éviter au moins l'une d'entre elle, il l'attrape et la maintient ainsi entravée pour la frapper de son dard (malus de 6 en Prd pour la victime lorsqu'elle est ainsi maintenue).
Pour se défaire de cette solide étreinte, la victime doit réussir une épreuve d'Adresse avec un bonus/malus issu de la différence de Force entre le Scorpion et elle.

Poison. Si le coup de dard porté par la queue occasionne des blessures effectives à la victime, celle-ci doit réaliser un Jet de Sauvegarde contre les poisons.
En cas de succès, elle perd 2D4 pts de blessures tous les deux assauts, durant 16 assauts.
En cas d'échec, elle perd 2D8 pts de blessures tous les deux assauts durant 30 assauts.

DESCRIPTIF

Tout comme leurs cousins plus petits, les Scorpions Géants vivent sous toutes les latitudes, mais avec une prédilection pour les climats chauds et secs.
Le jour, ils se terrent au fond de leur repère afin d'éviter les trop grosses chaleurs.
La nuit, ils se mettent en quête d'une proie capable de satisfaire leur appétit.

Alimentation. Chaque jour, un Scorpion Géant peut manger jusqu'à 50 kg de viande. Mais il peut également jeûner durant un mois entier sans s'affaiblir.
Sa consommation en eau est restreinte, à peine une vingtaine de litres d'eau par semaine.



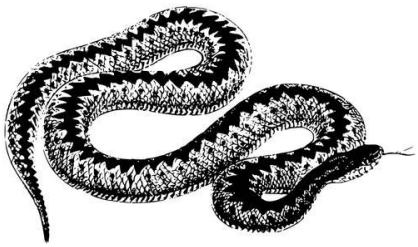
Structure sociale. Les Scorpions Géants sont des solitaires qui ne s'accouplent que pour la reproduction (une à deux fois par an). Une femelle porte en général 2 œufs durant deux mois après la fécondation. Ensuite, elle choisi un gîte souterrain dans lequel elle pondra avant d'abandonner ses rejetons, qui écloront trois mois plus tard.
On observe exceptionnellement des rassemblements de Scorpions Géants, qui vivent alors ensemble durant quelques semaines. Nul ne sait pourquoi ces adultes agissent ainsi, mais ils sont alors plus agressifs encore.

L'espérance de vie d'un Scorpion Géant est de 90 années.

DIVERS

Scorpions Géants Anciens : ce sont des adultes en fin de vie (plus de 80 ans).
Ces créatures sont alors arrivées au summum de leur développement, et leur taille atteint les 8 mètres de long pour près d'1,60 mètres de haut.
Généralement aveugles (Perception portée à 7/20), leurs valeurs de combat sont de 9 en Attaque et de 7 en Parade. Leur énergie vitale atteint fréquemment les 130 points de vie.
On a généralement rapporté que la ruse de ces vieux solitaires est alors bien plus grande, ce qui en fait de redoutables adversaires.

SERPENTS



(taille : variable – de quelques dizaines de cm à plusieurs mètres)
(N.)
(peau d'éailles fines, de teintes variables)
(Nb rencontré : 1 individu ou variable)
(Vitesse : 3~5 m/sec mais peut varier grandement)

Les serpents sont des créatures reptiliennes à sang froid.
Leur mode de reproduction est ovipare et une femelle peut pondre jusqu'à 10 oeufs dans l'année.
Il esiste une variété très importante de serpents, dont nous ne présenterons ici que quelques espèces.

NB : dans la nature, environs 2 serpents sur 3 sont inoffensifs pour l'homme, mais le tiers restant regroupe les plus formidables tueurs qu'ait créés la nature !

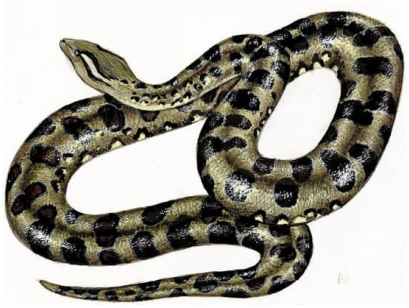


DIVERS

Un Médicastre pourra assez facilement créer un antidote au venin d'un serpent en utilisant un peu de celui-ci. Il faut bien sûr pour cela un laboratoire et un peu de temps.
Nombreux sont ainsi les médicastres qui rémunèrent assez bien la capture de spécimens vivants.

ANACONDA

(5 à 7 m de long)



E.V. : 38~60

Co : 12~13 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 10~11 **Fo** : ~
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 14/16 **Per** : 10~13

1 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+5 (morsure)

DESCRIPTIF

L'anaconda est un très grand et gros serpent.
Il se nourrit de petits mammifères, d'oiseaux…
Sur un 1 ou 2 en Attaque, il peut avaler une proie de la taille d'un chat. Sa machoire est puissante et lui permet d'occasionner de sérieuses blessures.

L'espérance de vie d'une vipère est de 15 à 25 années.

BOA MARBRE

(3 à 4,50 m de long)



E.V. : 34~45

Co : 18~19 **In** : 1~5 **Ch** : / **Ad** : 11~13 **Fo** : 18~20
Sag : 2~6 **Beau** : / **Con** : 13/15 **Per** : 9~12

1 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : constriction

CAPACITES SPECIALES

Constriction : En lançant une attaque, le Boa marbré tente de s'enrouler autour de sa proie, formant un réseau de ses anneaux. Si deux assauts de suite ses attaques portent, alors sa proie se trouve enserrer, devant réussir une épreuve d'Adresse, ainsi qu'une épreuve de Force divisée par 2 au 3ème assaut.
Au-delà de cet assaut, la victime devra réussir des épreuves telles que ci-avant, mais plus difficile d'1 pt à chaque assaut.
Après le 4ème assaut, la victime perd 3D10 de Bl par la contriction, à chaque assaut !

DESCRIPTIF

Le boa marbré est un serpent de grande taille, pouvant atteindre jusqu'à 4,5 mètres de long. Il est en outre beaucoup plus épais que les serpents venimeux.

L'espérance de vie d'un boa est d'une vingtaine d'années.

COULEUVRE

(60 cm à 2 m de long)



E.V. : 10~20

Co : 12~13 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : ~
Sag : 2~4 **Beau** : / **Con** : 10/11 **Per** : 14~16

1 Att./ Assaut.

Att : 10~11 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D2 (morsure)

DESCRIPTIF

La couleuvre est un serpent de taille moyenne, innofensif pour l'homme. Elle est même considérée comme utile, car elle se nourrit de petits rongeurs.
La couleuvre fuit immédiatement à l'approche des grands mammifères, et ne combat contre eux que si elle est contrainte, piégée.

L'espérance de vie d'une couleuvre est de 8 à 10 années environ.

COBRA « DENTS-DE-SABRE »



(4,5 à 5,5 mètres)(N)
(peau écailleuse verdrâtre sur le dos
et ocre sur le ventre, yeux rougeâtres,
deux grands crochets)

(Nb.rencontré : 1 à 4)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec)

Résistance à la Magie 0%

E.V. : 35~50

Co : / **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 13~16 **Fo** : ~
Sag : 2~6 **Beau** : ? **Con** : 12~17 **Per** : 14~16

1 Att./ Assaut(s)

Att : 15 Pr : 1 (peau)
Prd : 10 P.I. : 1D+4 Bl (morsure)
+ venin (cf.)

CAPACITES SPECIALES

VENIN : Jet de protection contre les poisons avec un malus de 4 points (à considérer comme un poison de type G).

- Succès : perte de 5D6 points de vie tous les deux assauts, durant 18 assauts, paralysie totale des membres inférieurs pour 48 heures, étourdissements, et perte définitive de la vue.
- Echec : perte de 7D10 à chaque assaut, durant 30 assauts, perte des sens de la vue et de l'ouïe.

L'intelligence du Cobra « Dents de Sabre » est très supérieure à la moyenne des autres serpents. Il dispose d'une certaine ruse et peut surprendre ainsi beaucoup plus facilement ses proies (de 1 à 3 sur un D6)



DESCRIPTIF

Le Cobra « Dents de Sabre » est sans doute le plus mortel de tous les serpents.
Il est agile, rapide et rusé. Son intelligence se mêle le plus souvent d'une paranoïa extrême, qui le conduit à vouloir tuer tout intrus sur son territoire de chasse. Il mord au moindre geste qui lui paraît offensif.
Pour cela, il est naturellement craint et détesté des autres serpents.
Le Cobra « Dents de Sabre » n'hiberne pas. Il reste actif toute l'année, mais ne se rencontre en extérieur que lorsque la température est au moins égale à 10° celcius.
Il se nourrit environ une fois par semaine d'un petit gibier (lapin, écureuil, lièvre, rat…)
Reptile ovipare, la femelle pond de 3 à 6 œufs par an. Seul 50% de ses œufs pourront éclore, du fait de la médiocre fécondité de cette espèce. Solitaire, le Cobra « Dents de Sabre » peut pourtant être rencontré en nombre si on découvre un « nid » de ces créatures. Il y aura alors une femelle adulte et de 1 à 3 jeunes de moins d'un an.
Un Cobra « Dents de Sabre » développe un poison à 50% de la puissance normale, dés le 6ème mois de son existence. Ensuite, la puissance du venin évolue lentement, suivant la courbe de croissance du Cobra, jusqu'à l'âge adulte.
L'espérance de vie du Cobra « Dents de Sabre » est de 25 ans.

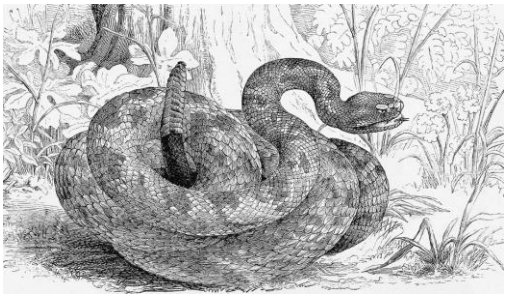
Les Cobras « Dents de Sabre » se rencontrent essentiellement dans la *Vallée Abandonnée*, l'ouest et le nord de la *Chaîne du Gouvre*, et le sud de l'*Esarnil*. Il est exceptionnel de les rencontrer à plus de 100 km des régions citées ci-dessus, et personne à ce jour n'est parvenu à apprivoiser cette espèce de serpent.

DIVERS

Il semblerait que les Orques soient naturellement immunisés au venin des Cobras « Dents de Sabre » (50% des demi-Orques).
Plus certainement, il peut efficacement servir à enduire des pointes d'arme (save sur poison, si succès, perte d'1D8 pts de vie tous les 2 assauts durant 12 assauts, si échec, perte de 3D6 pts de vie tous les assauts, durant 20 assauts). Une seule glande à venin (un Cobra en possède 2) peut fournir jusqu'à 3 doses de poison !
Mélangé à du miel, ce venin peut conserver ses propriétés plus d'un mois.
D'après les légendes du peuple hobbit, s'il est recueilli et traité, le venin des Cobras « Dents de Sabre » permet d'obtenir un des ingrédients de la pierre philosophale !

CROTALE
ou **SERPENT A SONNETTE**

(3 à 4,50 m de long)



E.V. : 25~35

Co : 18~19 **In** : 1~5 **Ch** : / **Ad** : 11~16 **Fo** : ~
Sag : 2~6 **Beau** : / **Con** : 10/18 **Per** : 8~16

1 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+2 + venin (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Venin : si un sujet est mordu et effectivement blessé par un crotale (perte d'au moins un point de vie) il doit effectuer un jet de sauvegarde avec malus de 1 point contre les poisons. Ce venin est considéré comme un poison de type E.

En cas de succès : perte de 1D6 pts de vie par 2 pts de blessure effectif de la morsure, et ce tous les 4 assauts durant 20 assauts. Egalement paralysie partielle (-3 en Att et -3 en Prd, -2 m/sec en déplacement), pour une durée de 48 heures !

En cas d'échec : perte de 1D10 pts de vie par point de blessure effectif de la morsure, tous les 3 assauts durant 30 assauts. Si le sujet survie, il subit une cécité partielle et pert environ 30% de son ouie.

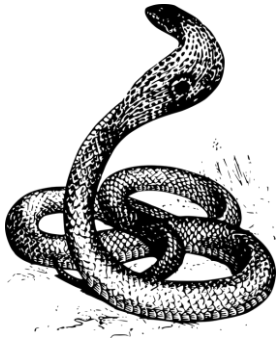
DESCRIPTIF

Le Crotale est un serpent paranoïaque, susceptible d'attaquer et de surprendre même le plus alerte es ennemis. Il est nommé serpent à sonnette à cause des mues successives qui s'accumulent au bout de sa queue, et qui produisent un bruit caractéristique, comme un grelot, lorsqu'il l'agite.

L'espérance de vie d'un cobra est de 12 à 15 années environ.

NAJA
ou **COBRA**
ou **SERPENT A LUNETTES**

(4 à 5 m de long)



E.V. : 30~42

Co : 18~19 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 15~16 **Fo** : ~
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 12/14 **Per** : 10~11

1 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+1 + venin (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Venin : si un sujet est mordu et effectivement blessé par un cobra (perte d'au moins un point de vie) il doit effectuer un jet de sauvegarde avec malus de 2 points contre les poisons.
Ce venin est considéré comme un poison de type E.

En cas de succès : perte de 2D6 pts de vie tous les 3 assauts durant 18 assauts
Egalement paralysie partielle (-5 en Att et -5 en Prd, -3 m/sec en déplacement),
étourdissement (-5 en Intelligence, Adresse et Sagesse) pour une durée de 48 heures !

En cas d'échec : perte de 5D10 pts de vie tous les 2 assauts durant 30 assauts.
Si le sujet survie, il perd la vue et 50% de son ouie.

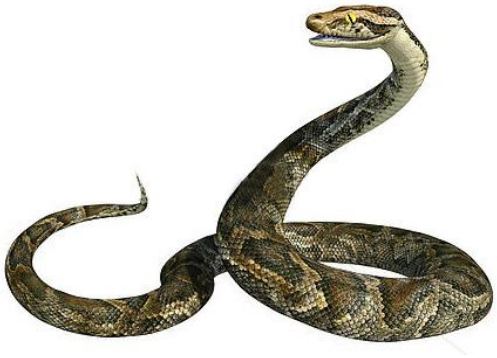
DESCRIPTIF

Le cobra (ou le naja, ou le serpent à lunettes) est un serpent des plus rapides. Il est particulièrement dangereux du fait de son venin puissant. C'est un serpent extrêmement imprévisible, qui mord au moindre geste qu'il interprête comme potentiellement offensif. Il est parfois appelé « serpent à lunettes » à cause du dessin de ses écailles, visible à la face dorsale du cou, lorsque inquiété il le dilate.

L'espérance de vie d'un cobra est de 15 années environ.

PYTHON VERT

(6 à 10 m de long)



E.V. : 45~70

Co : 10~12 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : ~
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 10/11 **Per** : 10~12

1 Att./ Assaut.

Att : 7~9 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D4 + venin (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Constriction : En lançant une attaque, le Python tente de s'enrouler autour de sa proie, formant un réseau de ses anneaux.
Si deux assauts de suite ses attaques portent, alors sa proie se trouve enserrer, devant réussir une épreuve d'Adresse, ainsi qu'une épreuve de Force divisée par 2 au 3ème assaut.
Au-delà de cet assaut, la victime devra réussir des épreuves telles que ci-avant, mais plus difficile d'1 pt à chaque assaut.
Après le 4ème assaut, la victime perd 4D10 de Bl par la contriction, à chaque

DESCRIPTIF

Le python vert est le plus grand serpent « non géant » qu'on trouve sur Dère. Il peut atteindre à l'âge adulte une longueur de 10 mètres et peser jusqu'à 100 kg !

L'espérance de vie d'un python vert est de 30 à 35 années environ.

VIPERE
ou ASPIC
ou PELIADE

(50 à 70 cm de long)



E.V. : 8~15

Co : 10~12 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : ~
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 10/11 **Per** : 10~12

1 Att./ Assaut.

Att : 7~9 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D4 + venin (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Venin : si un sujet est mordu et effectivement blessé par une vipère (perte d'au moins un point de vie) il doit effectuer un jet de sauvegarde contre les poisons. Ce venin est considéré comme un poison de type C.

En cas de succès : perte de 1D6 pts de vie par 2 pts de blessure effectif de la morsure, et ce tous les 10 assauts durant une minute.

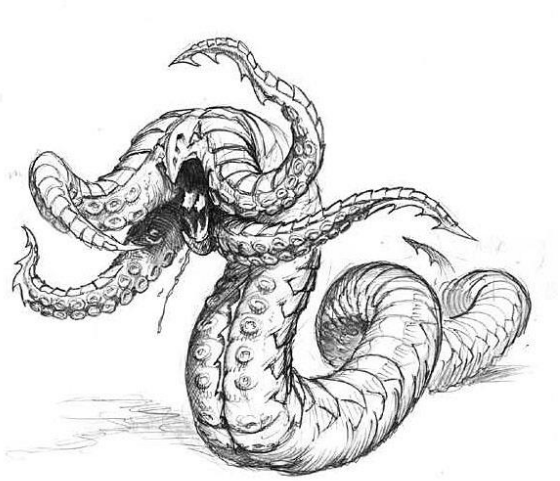
En cas d'échec : perte de 2D6 pts de vie par point de blessure effectif de la morsure, et ce tous les 10 assauts durant une minute.

DESCRIPTIF

La vipère est un serpent de petite taille qui vit dans les endroits rocailleux, pierreux et très ensoleillés. Sa tête triangulaire la distingue sûrement de la couleuvre, de taille semblable mais totalement innofensive pour l'homme.

L'espérance de vie d'une vipère est de 8 années environ.

SERPENTACULE



(3 à 6 m de long et jusqu'à 50 cm de section) (N.)
(écailles grises à brunes)
(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 4 ~ 6 m/sec)

Résistance à la Magie 10%.

E.V. : 35~70

Co : 10~14 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 13~15 **Fo** : 14~16
Sag : 2~4 **Beau** : / **Con** : 14~15 **Per** : 10~12

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 2~4 (naturelle)
Prd : 6~8 P.I. : (1D+4 à 6)x4 (tentacules)

CAPACITES SPECIALES

Résistance au feu et au froid de 25%

Infravision à 40 mètres.

DESCRIPTIF

Il est dit des Serpentacules qu'ils furent créés par la Déesse Hésinde pour être les gardiens du *Théosophis*, le sanctuaire de la sagesse où sont conservés les grands livres du savoir des Dieux.

Le Serpentacule est une créature reptilienne d'assez grande taille, à la fois proche du serpent et du poulpe marin.
Son corps, long, « élastique » est de couleur blanchâtre, mais les écailles résistantes dont il est couvert sont plutôt bunes ou grisâtres. Ses tentacules sont pourvues de portions d'os très aiguisées.

Habitat. Le Serpentacule aime gîter dans des endroits plutôt obscures (cavernes, trous dans la terre creusés aux pieds d'arbres multi-centenaires, …). Son nid est aménagé dans le recoin le plus sombre, et constitué d'un simple amas de branchettes.
Ces nids peuvent accueillir jusqu'à 3 de ces créatures.

Alimentation. Le Serpentacule est totalement carnivore. Il se nourrit de toute proie présente dans son secteur de chasse, du modeste rongeur au grand mammifère (élan, cerf, sanglier). Les besoins en nourriture d'un Serpentacule sont de 4 à 5 kg de viande par semaine, mais Serpentacule adulte peut ingérer jusqu'à 80 kg de viande en une demi-journée (dans ce cas, il peut ensuite jeuner durant plus d'un mois).

Structure sociale. Les Serpentacules sont de semi-solitaires. Les individus s'accouplent durant deux à trois ans, et se séparent dès que les jeunes issus de leur union sont autonomes. Ils vivent alors seuls durant plusieurs années, avant de ressentir de nouveau le besoin d'un partenaire et d'une nouvelle progéniture.



Reproduction. Une femelle pond, trois à quatre semaines après l'accouplement, de 2 à 3 œufs. Après 3 mois d'incubation, un ou deux de ces œufs donneront vie à un jeune Serpentacule.
Ces jeunes seront matures en 18 mois. Si c'est une femelle, elle pourra pondre à son tour dès sa troisième année.

Espérance de vie. Un Serpentacule vit en moyenne 30 ans.

Combat. Le Serpentacule utilise au corps à corps les quatre tentacules qui entourent son « bec ». Munies d'excroissances osseuses tranchantes, ces tentacules constituent des armes redoutables que le Serpentacule utilise avec une grande dextérité.

DIVERS

Le dressage de ces créature est possible, et quelques temples de Rondra en possèdent un ou deux spécimens dans leur crypte…
Un œuf viable de Serpentacule peut s'échanger jusqu'à 2.400 pièces d'or sur les marchés spéciaux.

SPECTATEUR



(1,30 à 2,00 m de diamètre) (LM à NM)
(sphère portant une gueule énorme,
un œil principal au-dessus et
dix pédoncules terminés par un oeil)

(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

Résistance à la Magie 30 à 60 %.
→ à 60 => 7 % de retour de sort

E.V. : 55~80 (corps)
30~45 (oeil)

Co : 16~17 **In** : 16~18 **Ch** : 8~9 **Ad** : / **Fo** : 25~28
Sag : 18~19 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 16~17

1 à 4 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 5 (naturelle) et 2 (oeil)
Prd : 9~10 P.I. : 2D+4 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Fonctions des yeux :

1 – Bannbaladi (15ème)
2 – Charme monstre (15ème)
3 – Sommeil (5 ass par niv)
4 – Télékinésie (65 kg)
5 – Rayon chair/pierre (9 m)
6 – Rayon désintégrant. (6 m) (jet de sauv. ou 3m³ désintégrés)
7 – Horeur Terreur (9ème)
8 – Ralentissement (12ème)
9 – Blessures Majeures (15 m) (3D+6 Bl)
10 – Rayon de la Mort (12 m) (jet de sauv.)

+ **œil central** : rayon d'anti-magie (42 mètres) (jet de sauv. pour l'objet ou la personne ciblée)

DESCRIPTIF

La légende veut que les premiers Spectateurs fussent créés par *Gruumsh*, le Dieu orque, après le combat contre son frère le Dieu Dranosh qui lui fit perdre un œil. Lorsqu'il captura enfin son frère et le banit, il créa dans son cynisme des créatures pourvues d'une foultitude d'yeux pour le tourmenter. C'est bien plus tard que Gruumsh eut l'idée de laisser ces créatures visiter le monde…
Sphère de grande taille, évoluant en lévitation constante, elle est pourvue d'un très gros œil central, d'une gueule immense et de dix pédoncules terminés par un œil, qui lui donnent toutes les caractéristiques d'une créature de cauchemard. Pour le reste, il semblerait que le Dieu orque ait fait preuve d'une belle imagination puisqu'on compte des dizaines d'apparences différentes pour cette même espèce au tempéramment agressif et cupide. Pourtant, le Spectateur n'est pas un imbécile, loin de là, et si un adversaire lui semble trop puissant, il peut aller jusqu'à négocier…



Habitat et Structure sociale. Le Spectateur se rencontre le plus souvent sous la surface, dans des réseaux de grottes, des ruines… Bien que la lumière ne le gêne pas particulièrement, il a une préférence nette pour les zones de pénombre.

Reproduction et espérance de vie. Si on estime la durée de vie d'un Spectateur à environ 150 années, son mode reproductif demeure totalement mystérieux !

Combat. Un spectateur combat essentiellement à distance, surtout les groupes. Il utilise à chaque asssaut 1D3 de ses yeux pédonculés (on tire alors au hasard pour savoir lesquels sont en position d'utiliser leur pouvoir).
S'il n'est pas acculé, il ne combat en mordant que s'il est face à un adversaire isolé ou un groupe particulièrement affaibli !

Lorsqu'on frappe un Spectateur sans indiquer au MdJ quelle partie on souhaite toucher, les dégâts se font ainsi : 75% des dégâts sont infligés au « corps » et 25% à « l'œil ».
Si l'œil central est mis « hors service » (réduit à zéro ou moins), le Spectateur peut tout de même poursuivre le combat.

DIVERS

Les petits yeux d'un tyrannœil peuvent être utilisés pour créer des potions de lévitation

SPHINX

Androsphinx

(3,50 à 3,90 m de haut) (N)
(corps de lion, ailes d'aigles, tête d'homme)

(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : 10 à 15 m/sec au sol
18 à 22 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 65 %.
→ 15% de retour de sort

E.V. : 200~250

Co : 17~18 **In** : 21~23 **Ch** : 17~19 **Ad** : 13~14 **Fo** : 25~28
Sag : 18~19 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 16~17

2 Att./ Assaut.

Att : 14~17 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 11~13 P.I. : (2D+8)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Vol. Capacité naturelle, mais pas plus de 10 assauts consécutifs (entre deux vol, repos d'une minute minimum)

Télékinésie. 100 kg, à 25 mètres, pendant 20 assauts (4x/j)

Gravité inversée. A 30 mètres, une colonne de 80 m de haut, durant 2 assauts, (2x/j)

Vanitar Visibili. Durant 1 tour de jeu (3x/j)

Ténèbres. Sur une sphère de 10 mètres de diamètres (3x/j)

DESCRIPTIF

Le corps d'un Androsphinx est celui d'un lion, son visage celui d'un homme très beau, et il possède des ailes d'aigles majestueuses.

Les sphinx sont des créatures d'origine divine, originaire du centre de l'Eriasie.
On en trouve exceptionnellement en Organdia, dans le Sud de l'Ilvanir et de l'Aventurie.



Créature à l'esprit très subtile, le Sphinx se montre particulièrement friand de belles phrases, de poésie, de mots d'humour, s'ils sont légers, de traits d'esprit. Rien ne l'ennui plus que d'échanger avec des « imbéciles ». Se montrer habile dans les arts du bien parler est le plus sûr moyen de s'attirer sa bienveillance… et sa clémence !

Habitat. On trouve les Androsphinx dans les régions reculées. Ils aiment la solitude et une caverne, peu profonde, donnant sur le Sud, lui est un abri idéal si de l'eau claire coule non loin.

Structure sociale. Les Androsphinx sont exclusivement solitaires.

Alimentation. Bien qu'ils aiment à se penser « pur esprit », les Androsphinx ont besoin de s'alimenter mais ils s'en cachent. Omnivores ils mangent aussi bien le produit de leur chasse, que les offrandes qu'on pourrait leur apporter avec respect.

Reproduction. Elle demeure un véritable mystère.

Espérance de vie. Son espérance de vie dépasse celle des elfes les plus anciens…

DIVERS

SPHINX

Gynosphinx

(3,40 à 3,70 m de haut) (N)
(corps de lionne, ailes d'aigles, tête de femme)

(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : 13 à 18 m/sec au sol
16 à 20 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 65 %.
→ 15% de retour de sort

E.V. : 180~230

Co : 18~20 **In** : 22~24 **Ch** : 18~20 **Ad** : 12~14 **Fo** : 23~26
Sag : 17~18 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 17~19

2 Att./ Assaut.

Att : 13~16 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 10~12 P.I. : (2D+8)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Vol. Capacité naturelle, mais pas plus de 10 assauts consécutifs (entre deux vol, repos d'une minute minimum)

Télékinésie. 100 kg, à 25 mètres, pendant 20 assauts (2x/j)

Gravité inversée. A 30 mètres, une colonne de 80 m de haut, durant 2 assauts, (2x/j)

Vanitar Visibili. Durant 1 tour de jeu (4x/j)

Ténèbres. Sur une sphère de 10 mètres de diamètres (3x/j)

DESCRIPTIF

Le corps d'une Gynosphinx est celui d'une lionne, son visage celui d'une très belle femme, et elle possède des ailes d'aigles.

Les sphinx sont des créatures d'origine divine, originaire du centre de l'Eriasie.
On en trouve exceptionnellement en Organdia, dans le Sud de l'Ilvanir et de l'Aventurie.



Créature à l'esprit très subtile, le Sphinx se montre particulièrement friand de belles phrases, de poésie, de mots d'humour, s'ils sont légers, de traits d'esprit. Rien ne l'ennui plus que d'échanger avec des « imbéciles ». Se montrer habile dans les arts du bien parler est le plus sûr moyen de s'attirer sa bienveillance… et sa clémence !

Habitat. On trouve les Gynosphinx dans les régions assez isolée. Elles aiment la solitude et une caverne, peu profonde, donnant sur le Sud, lui est un abri idéal si de l'eau claire coule non loin.
On remarquera que les Gynosphinx ont tendrance à s'installer plus près des villes humaines que leurs homologues mâles.

Structure sociale. Les Gynosphinx sont exclusivement solitaires.

Alimentation. Bien qu'elles aiment à se présenter comme des « esprits supérieurs », les Gynosphinx ont besoin de s'alimenter, et elles s'en cachent bien moins que leurs homologues masculins. Omnivores elles mangent aussi bien le produit de leur chasse, que les offrandes qu'on pourrait leur apporter avec respect.

Reproduction. Elle demeure un véritable mystère.

Espérance de vie. Son espérance de vie dépasse celle des elfines les plus anciennes…

DIVERS

SOUSTIC

« Oiseau Funèbre »

(2,50 à 3,00 m d'envergure)(N.)
(cuir épais, plumes noires ou brunes uniquement sur la queue, les ailes, et sur les flancs)
(Nb rencontré : 1~10 individus)



Résistance à la Magie 15%.

E.V. : 25~35

Co : 8~10 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 18~20 **Fo** : 12~14
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 20

2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 3~6 P.I. : (1D+3 à 5)x2 (serres)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 60 mètres

Ultravision à 500 mètres.

DESCRIPTIF

Le Soustic est une créature à mi-chemin entre l'oiseau et le reptile. Sorte de chaînon manquant de l'évolution entre le ptérodactyle et le vautour, c'est un ovipare qui vit surtout dans les régions arides.

Ils vivent en petit groupe d'une dizaine d'individus, et nichent à même le sol, comme les autruches. Les mâles assurent l'alimentation des femelles lors de la couvée (au moins 8 mois par an !).



Les Soustics portent aussi le nom d'Oiseau Funèbre à cause de leur **comportement charognard étrange**. Ils sont en effet capables de sentir, sans erreur, la proximité de la mort d'une créature. Ils entament alors une surveillance de celle-ci, et sont toujours parmi les premiers arrivés lorsque le trépas survient.
On attribut ce comportement à une faculté de **prémonition limité** (à quelques heures en général).

Combat. Au corps-à-corps, le Soustic utilise ses puissantes serres pour lacérer ses adversaires. Son envergure, même si elle est considérable, est associée à une puissance musculaire médiocre et ne lui permet pas de soulever dans les aires une proie de plus d'une quinzaine de kilos…

Reproduction et espérance de vie. Une femelle Soustic est mâture vers sa 8ème année, et peut pondre de 1 à 3 œufs dans une année.
L'espérance de vie d'un Oiseau Funèbre est de 25 ans en moyenne.

DIVERS

TARION

« La bête ignoble »

(2,50 m)(NM)
(centaure monstrueux)

(vitesse : 12 m/s)
(Nb rencontré : 1 individu)



Résistance à la Magie 50 %. *

E.V. : 240

Co : 20 **In** : 6 **Ch** : 4 **Ad** : 16 **Fo** : 24
Sag : 10 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 14

3 Att./ Assaut.

Att : 14~16
Prd : 13~15

Pr : 2~6 (selon l'équipement)
P.I. : 2D+6 (gueule) + SPE
1D+9 (bras tentacule)
1D+12 (bras « normal »)

** Tarion est immunisé à tous les sorts de Charme, d'Hypnose, d'Illusion.*
L'énergie électrique dirigée contre lui (de quelque façon que ce soit) le régénère d'autant de points.

CAPACITES SPECIALES

Poison. La morsure du Tarion innocule un poison spécifique et virulent (de classe D). Notons que, curieusement, les morsures ne se cumulent pas dans les effets du poison. Jet de sauvegarde contre les poisons.
En cas de succès : langueur légère (-1 en Att) et perte de 1 point de vie tous les deux assauts durant 1 minute !
En cas d'échec : apathie (-2 en Att et Prd) et perte de 1D6 points de vie par assaut durant 10 minutes !

Acide. Le bras gauche du Tarion est une sorte de tentacule dont l'humidité est acide. Une application prolongée peut dissoudre tous les métaux connus, la chair, …



DESCRIPTIF

Le Tarion est le fruit de l'imagination délirante de la sorcière *Aurozia*.
Elle a capturé un Centogre, puis l'a soumis à de multiples expériences magiques et alchimiques.
Durant ces expériences, le centogre a perdu une bonne part de sa santé mentale, et son esprit s'en est trouvé amoindri, tant en ce qui concerne l'Intelligence que la Sagesse.
C'est aujourd'hui une créature aussi stupide qu'agressive, particulièrement dangereuse, dont la sorcière a créé plusieurs clônes pour les vendre à des sorciers peu fréquentables.

Le Tarion est doté d'une force importante et d'une adresse très supérieure à la moyenne. Il a conservé de son origine centogre un caractère emporté, dont les rages sont extrêmement impressionnantes.

L'espérance de vie d'un Tarion est inconnue.

DIVERS

TAUPE GEANTE

(1,70 à 2,10 m de haut
pour plus de 3,60 m de long) (N.)
(750 à 1.500 kg)
(peau rosâtre à blanchâtre, pilosité rare et claire)

(Nb rencontré : 1, exceptionnellement 2~4 individus)
(vitesse : 5 à 8 m/sec sur le sol
2 à 3 m/sec en fouissant)



E.V. : 70~130

Co : 14~15 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 23~25
Sag : 4~7 **Beau** : / **Con** : 17~19 **Per** : 12~13

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 13~15 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 6~8 P.I. : 2D+6 (gueule)
(3D+6 à 8)x2 (griffes antérieures)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Sens. Presque aveugle en pleine lumière (et presque autant dans la pénombre), la Taupe Géante perçoit essentiellement son environnement par le biais de son ouïe (très sensible) et de son odorat.



DESCRIPTIF

La Taupe Géante est une version monstrueuse de la très banale taupe des jardins. Elle peut atteindre plus de deux mètres de hauts et peser près d'une tonne et demi. Sa peau est rosâtre, et présente peu de pilosité. Ses dents sont celles d'un rongeur. Elles possèdent des griffes puissantes, aussi efficace pour creuser le sol que pour combattre.

Habitat et Structure sociale. Les Taupes Géantes gîtent dans des galeries profondes, où elles creusent de vastes salles capables d'accueillir un groupe d'une petite vingtaine d'individus (un mâle et une à deux femelles ainsi qu'une douzaine de petits).

NB : lorsqu'elle se déplace à faible profondeur, la Taupe Géante provoque des vibrations dans le sol qui peuvent être très sensible depuis la surface. Et lorqu'elle affleure la surface elle-même elle provoque alors un soulèvement de terre, plus ou moins léger.

Alimentation. Omnivore, la Taupe Géante a cependant une dominante végétarienne. Cependant, en période de disette ou de grande sécheresse, elle peut s'attaquer à de gros mammifères (bétail, humanoïdes, …).

Reproduction et espérance de vie. Vivipare, la Taupe connaît deux époques des amours dans une année, en mai et en août. La période de gestation est courte (à peine 8 semaines), et la femelle donne naissance à une portée de 3 à 6 jeunes qui deviendront indépendant lors de leur deuxième année. Une Taupe Géante devient adulte lors de sa dixième année.
L'espérance de vie de la Taupe Géante est d'une cinquantaine d'années.



DIVERS

TIGRE SABRE



(1,80~2,00 m au garrot)(N.)
(pelage fauve, ou roux tigré de brun, yeux ambres à verts)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 16~24 m/sec)

E.V. : 35~50

Co : 17~20 **In** : 2~4 **Ch** : / **Ad** : 18~19 **Fo** : 20~22
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 18~19

2 Att./ Assaut.

Att : 15
Prd : 6

Pr : 2 (naturelle)
P.I. : 3D+2~6 (gueule)
2D+3 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Combat : Au combat, le Tigre-Sabre frappe en même temps d'un coup de griffe et d'un coup de gueule.
Sa mâchoire est redoutable et la puissance de son cou phénoménale, aussi est-il capable de projeter une proie saisie (morsure de gueule réussie de 1 à 5) à une distance de 3 à 6 mètres (si la proie mesure moins de la hauteur au garrot du tigre-sabre).

Vue, ouïe et odorat. Le Tigre-Sabre possède des sens très affinés. Il est capable ainsi de détecter les créatures invisibles ou dissimulées. Il peut également pister facilement n'importe quelle proie.
Il ne peut être surpris que sur un 1 sur un D8.

DESCRIPTIF

Le tigre-sabre est un félin de très grande taille à la fourrure fauve ou rousse tigrée de brun. Si la taille moyenne de cette espèce est d'environ 2 mètres, il n'est pas exceptionnel de rencontrer des spécimens de plus de 2,60 mètres au garrot (pesant alors plus de 300 kilos).

Habitat. Les Tigres-Sabres vivent sous divers climats. Le plus souvent leur territoire est situé dans une forêt profonde (on en trouve un certain nombre dans la *Vallée Abandonnée*) ou dans une jungle humide (c'est surtout vrai dans le nord de l'*Eriasie*), mais certains individus s'installent également dans les vastes plaines du nord du continent.
Le territoire d'un Tigre-Sabre est d'environ 25 km de rayon.



Structure sociale. Le Tigre-Sabre est une créature solitaire. C'est seulement à la saison de reproduction, vers le mois de mai pour les individus adultes, que les Tigres-Sabres males quittent leur territoire et vont à la recherche d'une femelle pour s'unir. L'union dure alors quelques semaines et lorsqu'elle sait qu'elle est fécondée, la femelle chasse le male qui s'en retourne vers ses terres. Après 4 mois, la femelle donne naissance à 2 à 3 petits dont elle assurera seule la charge durant les trois années suivantes. Parvenus à maturité, les jeunes seront à leur tour impitoyablement chassés par leur génitrice.

Alimentation. Le Tigre-Sabre est exclusivement carnivore. Il faut à un individu adulte près de 50 kg de viande par jour pour se sustenter.

L'Espérance de vie d'un Tigre-Sabre est d'environ 25 ans. Il atteint sa maturité durant sa 4ème année. Une femelle peut donner naissance, une fois tous les trois ans, à une portée.

DIVERS

On a noté de régulières tentatives de domestication de cette espèce impressionnante, principalement par les Elfes Noirs et certains magiciens excentriques. L'objectif de ces entreprise est généralement de faire du Tigre-Sabre un gardien, mais on a rapporté également des essais de transformation de ces félins en… montures !
Si d'aucun ont pu obtenir quelques succès, de nombreux échecs sont pourtant la norme. Il faut également noter que quelque soit le résultat de l'entreprise, les Tigres-Sabres deviennent particulièrement instables et agressifs passée leur 20ème année…

TOUM-YOP



(2,20 m à la tête, 1,50 m au dos)(N.)
(cuir épais, avec des boursouflures plus claires)

(Nb rencontré : ~)
(Vitesse : 27~30 m/sec et
23~26 m/sec avec charge d'homme)
(17 m/sec maxi pour un cheval « classique »)

E.V. : 24~30

Co : 8~12 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 16~18
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 13~17 **Per** : 11~14

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 8~9 Pr : 2 (peau)
Prd : 7 P.I. : 1D (gueule)
et/ou 1D+4 (queue)

CAPACITES SPECIALES

Vitesse : taillé pour la course, le Toum-Yop peut atteindre des pointes de plus de 100 km/h (environ 85/90 avec charge d'homme). Il peut maintenir une telle vitesse sur environ 2 à 4 kilomètres (2 km parcouru à 90 km/h = 2 min.).
Dans une journée de 12 heures de voyage, un Toum-Yop monté peut parcourir sur terrain plat environ 90 km (jusqu'à 130 km pour une marche forcée).

DESCRIPTIF

Les Toum-Yops sont de grands animaux bipèdes, totalement pourvus de membres antérieurs courts, originaires du « Pays des Fées », un monde parallèle, où ils existent en grand nombre. Sur Dère leur présence est rapportée depuis le début du VI^{ème} siècle du S.C.
A l'état sauvage, les Toum-Yops vivent en hardes d'une vingtaine d'individus, menées par un « grand-mâle ». Ce sont des créatures nomades qui se déplacent en permanence. Au sein de la harde, une hiérarchie très stricte est établie entre les mâles (grand dominant, dominants, dominés), même si les combats de « pouvoir » ne sont jamais très violents.

Dressé, un Toum-Yop peut devenir une monture extrêmement fidèle et loyale. Il est cependant à noter qu'il ne connaîtra jamais qu'un seul maître et qu'il importe donc que le cavalier définitif soit aussi celui qui effectue le dressage de l'animal.

Alimentation. Toujours végétariens, les Toum-Yops ne mangent que des fruits ou des légumes. En voyage, il faut l'équivalent de 2kg de fruit/légume par jour.

Reproduction et espérance de vie. Les Toum-Yops sont ovipares. Une femelle peut pondre de 2 à 6 œufs une fois par an, vers le mois de juillet. L'éclosion a lieu après 7 mois. Un Toum-Yop atteint sa maturité lors de sa cinquième année.
L'espérance de vie d'un Toum-Yop est de 50 ans environ.

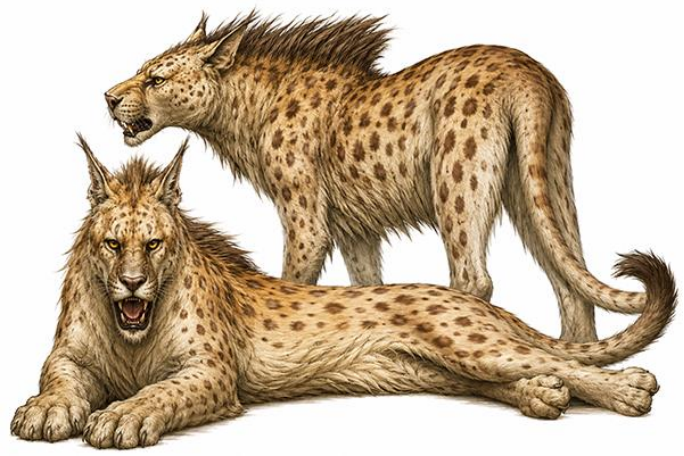


Ci-contre le Toum-Yopsaure, ancêtre du Toum-Yop actuel, ayant vécu jusqu'au troisième siècle du PC.

DIVERS

Il existe trois niveaux de dressage, exactement comme pour les chevaux (Cf.) :
Inexpérimenté – Expérimenté – Eprouvé.

TOYAS



(0,80 ~ 0,95 m de haut) (Neutre)
(corps proche de la hyène, mais pourtant clairement félidé, robe beige ou jaune, tachetée de roux ou de brun, yeux jaunâtres)

(Nb rencontré : 1, ou 3~12 individus)
(Vitesse : 14~16 m/sec)

E.V. : 18~26

Co : 10~14 **In** : 2~5 **Ch** : / **Ad** : 13~15 **Fo** : 9~12
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 11~14 **Per** : 17~20

2 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 1D+3 (gueule)
1D+4 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

L'**odorat** du Toyas est extrêmement développé. Il est capable de percevoir une odeur légère à 50 mètres, et l'odeur d'une charogne à plus de 5 km !

Coureurs d'une grande rapidité, les Toyas peuvent maintenir leur vitesse de pointe durant plus de 3 minutes !

DESCRIPTIF

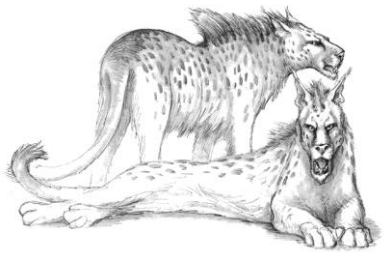
Le Toyas est un félidé, dont le corps est assez proche en apparence de celui de la hyène. Pourvu d'une robe claire portant des taches plus foncées, le Toyas se dissimule assez bien dans les savanes et les zones sèches.

Habitat et Structure Sociale

Les Toyas se rencontrent dans les régions plutôt chaudes (savanes, garrigues), et toujours en plaines.
Ils vivent en groupes d'une petite dizaine d'individus, conduits par le mâle ou la femelle dominants.

Alimentation

Carnivores, volontiers charognard, le Toyas chasse en groupe de 2 à 4 individus (exceptionnellement en solitaire). Un individu adulte consomme environ 3 kilos de viandes tous les trois jours.



Reproduction et Espérance de vie

Un Toyas est adulte au terme de sa deuxième année et son espérance de vie est d'environ 16 ans.
Une femelle peut donner naissance à une portée de « toyons », une fois par an de son âge adulte jusqu'à sa mort. Une portée compte en général 3 petits.

DIVERS

NB : la fourrure du Toyas est particulièrement souple et soyeuse. Elle est très recherchée par les fourreurs et autres tailleurs qui travaillent pour les familles les plus fortunées d'Ilvanir. Une fourrure intacte, de bonne taille, peut valoir jusqu'à 160 pièces d'or.

TRICORNE-PORCIN



(1,50 à 1,70 m au garot)(N.)
(pelage brun à noir, une corne frontale et deux défense de sanglier)
(Nb rencontré : 1~6 individus)
(vitesse : 7 à 10 m/sec)

E.V. : 30~55

Co : 18~20 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 7~10 **Fo** : 17~21
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 10~13 Pr : 6~8 (naturelle)
Prd : 6~9 P.I. : 2D+2 (morsure)
1D+10 à 14 (cornes en charge)

CAPACITES SPECIALES

Charge. S'il peut prendre au moins 8 mètres d'élan, le Tricorne Porcin effectue une charge contre un adversaire choisi. Celui-ci devra réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 2+1D6 pour éviter le coup de corne.
Pour tenter une attaque contre un Tricorne Porcin qui charge, le sujet doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 4.

DESCRIPTIF

Le Tricorne Porcin est un mammifère qui vit le plus souvent en forêt.
Il s'organise en groupe, des Hardes de quelques individus, moins d'une dizaine, dont la direction est collégiale. Aucun rapport de force ne semble s'établir jamais au sein d'une harde, et mâle comme femelles vivent en plus complète harmonie.



Les groupes ainsi formés sont nomades, et peuvent parcourir jusqu'à 40 km dans une seule journée.

Vis à vis des autres créatures, le Tricorne Porcin se montre généralement extrêmement sauvage et agressif. Il charge à vue quiconque pourrait constituer une menace potentielle et aurait l'audace de pénétrer son territoire.

Alimentation. Herbivore, le Tricorne Porcin se nourrit d'herbes, de feuilles, de fruits… Il lui est nécessaire d'ingurgiter au moins 25 kg d'herbe (ou équivalent) par jour pour vivre.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle Tricorne peut donner naissance en moyenne à 1 jeune tous les 4 ou 5 ans, et ce entre sa 12ème et sa 50ème année. Un jeune est à peu près autonome vers 4 ans, et adulte vers 12.
L'espérance de vie du Tricorne est de 80 ans environ.

DIVERS

Le cuir extrêmement résistant du Tricorne permet de confectionner des cottes de cuir d'une grande résistance (risque d'être endommagé à 8% seulement) et d'une bonne dureté (parfois 1 et même 2 points de plus qu'avec un cuir normal).
Une telle peau se négocie facilement autour de 200 p d'or.

VARGOUILLE



(tête de taille humaine, ailes de 1 mètre)(N.M.)
(Tête portée par deux ailes noires démoniaques)
(Vitesse de déplacement : ~8 m/sec.)
(Nb rencontré : 1~12 individus)

Résistance à la Magie 20 %.

E.V. : 8~12

Co : 12~15 **In** : 4~6 **Ch** : 5~7 **Ad** : 8~11 **Fo** : /
Sag : 4~6 **Beau** : 0~2 **Con** : 12~13 **Per** : 16~20

1 Att./ Assaut.

Att : 7~9 Pr : 2
Prd : 3~6 P.I. : 1D2 Bl (Save sur poison ou définitives !)

CAPACITES SPECIALES

Blessures définitives. Les blessures infligées par les Vargouilles sont définitivement retirées de la base de points de vie de la créature blessée si elle échoue dans un jet de protection contre le poison.
Seul un *Souhait* ou un *Miracle* peuvent restaurer une telle perte d'énergie vitale.

Visions. Les Vargouilles possèdent les visions suivantes : *Infravision* (à 30 mètres)
Ultravision (à 200 mètres)

Sensibilité à la lumière. La lumière d'une torche les gène (-1/-2). La lumière du soleil les aveugle pour 24 à 48 heures.



DESCRIPTIF

Les Vargouilles sont des créatures horribles créées sur le plan du *Tartare*, le plan des Daemons, neutres mauvais.
Les plus puissants de ces Daemons se mettent en devoir de créer des Vargouilles, afin que ces monstres de cauchemar se répandent et causent de terribles ravages dans les populations humanoïdes.
Le plus souvent, ces créatures arrivent sur le plan matériel primaire grâce à des portes ouvertes par des Cabalistes peu scrupuleux, ou vendus aux forces du mal.
De telles invocations se terminent généralement aux frais du cabaliste, puisque ces créatures mauvaises, assez stupides, n'écoutent rien d'autre que leur instinct destructeur et la faim de chaires humanoïdes qui les brûle.

Elles élisent domiciles dans les endroits les plus sombres, cryptes, caves, donjons, …, d'où elles ne sortent qu'à la tombée de la nuit pour se répandre sur les habitations humanoïdes proches.

On rencontre généralement les Vargouilles en groupes de 5 à 20 individus, correspondant au départ à une portée de ces créatures lors des incubations artificielles opérées sur le plan du *Tartare*, dans les chaires d'une jument de moins de 6 ans.

Les Vargouilles détestent la lumière. Elles attaquent toujours en premier le porteur d'une torche ou d'une lanterne, et tentent d'éteindre la source de lumière par un crachat ajusté de leur salive gluante.
N.B. : une Vargouille ne s'attaque jamais à un cheval, quelqu'il soit.

DIVERS

VER GEANT A MANDIBULES



(~2,40 de long)(N.)
(huit pattes, corps blanc, longs poils au cou)
(vitesse de déplacement : 2 m/sec.)
(Nb rencontré : 1~6 individus)

E.V. : 80~95

Co : 10~14 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 8~14 **Fo** : 14~16
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 8~10

1 Att./ Assaut.

Att : 9~12 Pr : 3 (peau)
Prd : 4~6 P.I. : 2D+4 (mandibules) + poison.



CAPACITES SPECIALES

Sécrétion toxique de la bouche. Lors d'une morsure, le sujet doit réussir un jet de protection contre le poison, ou subir 3D10 Bl supplémentaire dues aux sucs toxiques que sécrète le ver au niveau de la bouche, et qui ruisselle sur ses mandibules.

Poils empoisonnés. La tête et la partie antérieure du ver sont couverts de poils dont le contact est dangereux, voire mortel pour les mammifères. Lors d'un contact avec ces poils, le sujet ressent une brûlure vive et perd 1D4 points de vie. La zone mise en contacte avec les poils du ver se couvre de rougeurs. Des filaments de sécrétions restent généralement sur la zone. Après un contact, la victime doit réussir un jet de protection contre le poison, ou voir toute la zone se paralyser (le bras en entier s'il s'agit d'un contact avec la main…). Si une paralysie se produit, le sujet doit recevoir un sortilège ou un prodige annulant ou ralentissant l'effet des poisons sous 40 secondes (20 assauts), faute de quoi il périra empoisonné.

N.B. : si un sujet attaque le ver au niveau des poils avec une arme, les risques de contacts sont assez faibles, mais demeurent tout de même. Pour les évaluer, on effectuera un jet de pourcentage adapté à la taille de l'arme.

- *Epée à 2 mains ou équivalent : 5 % de risque d'être empoisonné par les poils du ver.*
- *Epée ou équivalent : 10 %*
- *Sabre ou Glaive ou équivalent :25 %*
- *Dague ou équivalent : 40 %*
- *Poignard ou équivalent : 50 %*

DESCRIPTIF



Le Ver à Mandibules est une créature originaire du *Plan de l'Ombre* (*Valombre*).
Il mesure environ 2,40 mètres de long, et possède quatre paires de pattes, très courtes mais excessivement mobiles, qui lui permettent de se déplacer à une vitesse non négligeable. Sa tête présente deux larges mandibules, particulièrement tranchantes, et prisées des collectionneurs et des joailliers, ainsi qu'une bouche large et baveuse qui sécrète des sucs hautement toxiques.
Sa tête, comme tout l'avant de son corps, sont couverts de longs poils humides et empoisonnés, qui lui donne l'air de porter un col en vison. L'arrière de son corps est imberbe, d'un blanc livide, et se déplace d'avantage à la manière d'un ver classique.

Très présent dans les forêts, lorsqu'il ne se trouve pas sur son plan d'origine, le Ver à Mandibules se nourrit essentiellement de petits mammifères et de gros vers. Si la faim se fait sentir, il peut aller jusqu'à affronter des humanoïdes qu'il craint pourtant.

Reproduction et espérance de vie. Le Ver à Mandibules possède sous cette forme une espérance de vie d'environ 3 ans, après quoi il s'enveloppe d'un cocon. Au terme de sa métamorphose (près de 6 mois), il se transforme en « Sphinx Hypnotique », un papillon géant.

DIVERS

VER des ROCHES

(3,50 à 6,00 m)(N.)
(corps blanchâtre, extrémité antérieure orangée)

(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 4 à 6 m/sec.)



E.V. : 26~38

Co : 16 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 9~11 **Fo** : 14~18
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 8~10 **Per** : 8~10

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~13 Pr : 0~1 (naturelle)
Prd : 12~14 P.I. : 1D+2~6 (morsure)
1D+2 (queue)

CAPACITES SPECIALES

- Totalement sourd, il est, comme nombre de serpents, **sensible aux vibrations** transmises par le sol. Cette capacité lui permet de **localiser les créatures invisibles**.

- **Infravision**. Sensible à la chaleur, le Ver des Roches peut repérer une source de chaleur jusqu'à 15 mètres.

- **Myope** en pleine lumière.

DESCRIPTIF

Le Ver des Roches est une sorte de lombric, mais de taille énorme.
Il vit dans les sols tendres, légèrement humides, et son nom de Ver des « roches » est donc totalement usurpé. Il creuse inlassablement de longue galeries à des profondeurs variant entre 2 et 150 mètres. Le Ver des Roches ne gîte pas : il est partout chez lui dans le sous-sol.
Solitaires, les Vers des roches ne recherchent la compagnie d'un autre Ver que durant la période des accouplements (les trois pleines lunes du printemps). **Hermaphrodites**, au terme de l'accouplement chacun des Vers des Roches est normalement fécondé et pondra, 4 mois plus tard, de 3 à 5 œufs qu'il enfouira dans une zone souterraine tranquille.
Les œufs éclosent 3 mois après la ponte et donne alors naissance à de jeunes Vers déjà autonomes. Ils sont immédiatement capables de chasser.
Les jeunes demeureront ensemble durant 2 à 6 mois, jusqu'à ce que le tempérament solitaire l'emporte.
L'espérance de vie d'un Ver des Roches est de 20 ans environ.

Alimentation. Le Ver des Roches est omnivore à tendances charognard. Ce qui le satisfait le plus ce sont les odeurs de cadavre frais (moins de 48 heures), et il n'est pas rare qu'un corps abandonné dans un donjon bien frais, ou dans un sous-bois, attire un ou deux de ces Ver…

Combat. Elastique et extrêmement souple, le Ver des Roches est très habile pour éviter les coups. Invertébré, et particulièrement nerveux, il est capable de se « tortiller » à l'extrême avec une grande rapidité.
Engagé au corps à corps, le Ver des Roches utilise principalement sa gueule pour mordre, mais peut aussi utiliser sa « queue » pour fouetter ses adversaires.
Il peut enfin, si la situation s'y prête, utiliser ses anneaux pour **étouffer un adversaire** : une victime ainsi enserrée doit être victorieuse d'une épreuve de Force comparée avec le Ver des Roches et encore réussir une épreuve d'Adresse pure pour se dégager. Faute d'y parvenir, la victime ne peut agir librement (pas d'attaques ni de parades et 60% d'échec de sortilège) et perd 5% de son énergie vitale par assaut (5% de son énergie vitale de base).

DIVERS

Quelques clans nains se sont intéressés à l'élevage et à la domestication des Vers des Roches à fin de percements de tunnels. Mais, et malgré quelques essais parfois encourageants, aucun succès réellement important n'a jamais été enregistré dans ce domaine…

WATERLEAPER

(1,80 m de long et 3,40 m d'envergure) (N.)
(peau grise ou ocre, occasionnellement brune)
(Nb rencontré : 1~10 individus)
(Vitesse : 12 ~ 15 m/sec en vol)



E.V. : 35~50

Co : 11~15 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 9~10 **Fo** : 11~13
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 11~12

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : (2D+2) (gueule)
(2D+4) (queue)

CAPACITES SPECIALES

Morsure contaminante : lorsqu'un sujet est mordu par un Waterleaper il a 5% de risque de contracter une fièvre des marais. Cette fièvre dure 3D4 jours (seulement 1D4 si le sujet réussi un jet de Constitution avec malus de 4), durant lesquels le sujet subit une perte de 1D4 points de vie par jour. Il voit en outre son Charisme, son Adresse, sa Force, sa Beauté et sa Constitution diminués de 4 points chacun (attention au score de Charisme : sur une valeur inférieure à 8 les conséquences sociales peuvent être désastreuses !) et sa Perception de 6 points.

DESCRIPTIF

Les Waterleaper ressemblent à des crapauds géants pourvus d'ailes membraneuses. Leur taille atteint celle d'un homme assez grand, et leur envergure est vaste.
Leur vision est excellente, mais leur odorat est plus que médiocre et il suffit de rester totalement immobile et silencieux pour avoir une bonne chance de leur échapper.

Habitat. Ils vivent près des points d'eau, des rivières calmes, dans les marais et les douves. On les rencontre le plus souvent en groupes d'une petite dizaine d'individus, mais certains vivent en solitaire. Ces derniers sont généralement de redoutables prédateurs qui se montrent particulièrement rusés.

Alimentation. Essentiellement carnivore, le Waterleapers chasse surtout les animaux de petite taille qui s'abreuvent près de son gîte, mais il ne dédaigne pas de plus gros gibiers. L'homme constitue d'ailleur pour lui une proie de choix.
Lorsqu'il chasse le Waterleaper émet, au moment de fondre sur sa proie, un cri rauque et strident, caractéristique.



Reproduction. Tous les deux ans, une femelle pond une trentaine d'œufs dans le sol (à la manière des tortues). Après l'éclosion, neuf semaines plus tard, les petits tentent de survivre… ce qui sera le cas pour à peine 10% d'entre eux sur l'année suivante, et de seulement 1 ou 2 dans les deux années qui suivront.
Un jeune est mature vers sa cinquième année.

Espérance de vie. Un Waterleaper vit en moyenne 15 ans.

Combat. S'il ne tue pas net sa proie sur sa première attaque, le Waterleaper est souvent contraint de se poser au sol, sur le ventre pour continuer le combat. Il n'utilise plus alors que sa queue pourvue d'un os particulièrement tranchant.

DIVERS

La peau membraneuse des ailes du Waterleaper peut être utilisée, par un magicien habile, pour confectionner une cape de vol..

WROK'GÖR



« La bête qui tue »

(2,60 à 2,90 m de haut) (N.)
(pellage brun à noir, dents et griffes prohéminentes)

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

E.V. : 160~280

Co : 19~22 **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 25~28
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 20~21 **Per** : 14~15

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 10~11 P.I. : 3D+5 (gueule)
(2D+8)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Brise arme. Entraîné au corps à corps, il n'est pas rare de voir un Wrok'Gör parvenir à attraper l'arme d'un adversaire pour la briser ! Il pourra faire cela sur chacune de ses Attaques sur un score de 3, et avec 40% de chance ensuite (restriction pour les armes magiques qui pourront bénéficier d'un jet de sauvegarde) !

DESCRIPTIF

Créature bipède, le Wrok'Gör se déplace toujours très courbé, un peu comme s'il pliait sous le poids d'un fardeau. Il porte une épaisse fourure, brune ou noire, qui lui interdit les régions chaudes.

Habitat et société. On rencontre le Wrok'Gör dans les régions du Royaume des Glaces, dans les plaines barbares, dans celles des Royaumes d'Arn'Armor ou d'Esarnil, beaucoup plus rarement à l'Est et au Sud de ces contrées. Il gîte, solitaire le plus souvent, dans des cavernes peu profondes, ou directement dans un trou à même le sol, protégé des frimats par sa fourrure.



Alimentation. Mammifère agressif, le Wrok'Gör est un carnivore puissant capable de dévorer un cheval ou une vache en un seul repas.
Rusé, il ne s'attaque généralement pas aux humanoïdes intelligents (humains, barbares, elfes, nains…) dont il sait se méfier, mais plutôt à leurs troupeaux lorsqu'ils paissent.

Reproduction. Généralement solitaires, les Wrok'Görs ne s'unissent qu'une fois tous les deux ou trois ans, pour un accouplement bref d'à peine quelques semaines.
La femelle porte ensuite durant dix mois un à ou deux petits, qu'elle protégera jusqu'à leur deuxième anniversaire. Un jeune est réellement mature vers sa cinquième année.

Espérance de vie. Un Wrok'Gör vit communément plus d'un cinquantaine d'années.

DIVERS

La fourrure d'un Work'Gör peut permettre la confection de manteaux particulièrement proctecteurs contre le froid !

XAG-YA ~ XEG-YI





(~60 cm de diam.)(N.)
(sphère volante, pourvue de
6 tentacules de ~80 cm)

(vitesse de déplacement : 6 m/sec.)
(Nb rencontré : 1~4 individus)

Résistance à la Magie Spé.

E.V. : 55~80

Co : / **In** : 20 et + **Ch** : / **Ad** : / **Fo** : /
Sag : 20 et + **Beau** : / **Con** : / **Per** : 14~18

1 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 4*
Prd : 12~14 P.I. : 2D8 Bl (voir plus bas)

**Un Xag-Ya ou un Xeg-Yi ne peuvent être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Xag-Ya : chaque assaut, un Xag-Ya peut lancer sur un adversaire, distant de trois mètres au plus, une boule d'énergie, semblable à une décharge électrique. Outre les dégâts sur un être vivant, ce type de projection peut affecter un métal en le chauffant jusqu'au rouge. Un métal magique ne chauffe pas, si un jet de protection contre l'électricité (11 pour un métal dure, 16 pour un métal tendre, avec les bonus issus éventuellement de l'enchantement de l'arme) est réussi.
Un contact avec un métal chauffé par une telle décharge cause 1D4 points de Blessures par assaut. Les effets se poursuivent sur 2 à 4 minutes, au terme desquelles l'objet métallique finit par fondre. Un vêtement, du bois, …, flambent automatiquement.

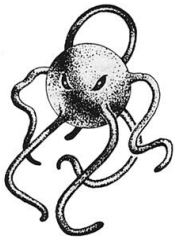
Xeg-Yi : chaque assaut, le Xeg-Yi peut lancer jusqu'à trois mètres de distance une boule d'énergie négative, capable de geler une cible donnée, qu'elle soit vivante ou métallique (jets de protection pour les éléments magiques, voir Xag-Ya). Un tel refroidissement finit par provoquer un effritement du métal, ou une cassure nette. Les cellules vivantes sont tuées.

Si un Xag-Ya ou un Xeg-Yi sont détruits, il en résulte une explosion d'énergie affectant toute créature présente dans un rayon de 4 mètres. Cette explosion occasionne (2D8)x2 Bl à chaque créature. Un jet de protection doit être réussi pour les armes dégainées, les boucliers et les armures.
De plus, si l'une de ces créatures aperçoit un représentant du peuple opposé, il se rue à l'attaque contre lui. Leur rencontre provoque leur destruction simultanée, dans une explosion d'une violence double de celle décrite ci-dessus, et sur la même surface.

Résistance à la magie : Les deux types de créatures sont immunisés à la magie. A l'exception des sortilèges suivants :

- *Magie liée à la chaleur pour les Xeg-Yi*
- *Magie liée au froid pour les Xeg-Ya*
- *désintégration pour les deux*
- *Projectiles magiques pour les deux*

Une *Sphère de Protection*, une *Sphère de protection renforcée* ou un *Bouclier magique* protègent complètement des attaques des deux types de créatures.
Une *Abjuration*, un *Banissement*, une *Dissipation de la magie* (contre une magie de niveau 10 à 16), une *Parole bénie* (ou maudite), un *Souhait*, renvoient un membre de ces deux race vers son plan d'origine.



DESCRIPTIF
Le Xag-Ya et le Xeg-Yi sont des créatures très semblables. En fait, elles sont chacune le reflet inversé de l'autre.
Le Xag-Ya est originaire du Plan Matériel Positif, où on le rencontre assez fréquemment. Il est de couleur argentée et étincellant.
Le Xeg-Yi est issu du Plan Matériel Négatif, où il en existe à peu près autant que de Xag-Ya sur le positif. Il est sombre et mat.
Les Xag-Ya comme les Xeg-Yi sont dotés d'une intelligence supérieure qui échappe à l'entendement humain.

DIVERS

Yuan-Ti



(créature serpentiforme)(N.M.)
(tronc humanoïde sur un corps de serpent)
(Vitesse de déplacement : 5 à 8 m/sec.)
(Nb rencontré : 1~12 individus)

Protection à la Magie 35 %.

E.V. : 45~70

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

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~14 Pr : 2~5 (selon armure)
Prd : 10~12 P.I. : 1D+6 à 10 (selon arme et Fo)
et 2D+2 à 4 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Magie : Chaque Yuan-Ti peut utiliser chacun des sortilèges suivant, 1x/jour, au niveau 6 à 8 (selon les individus).

Effroi (jet de Courage réussi ou –2/-3)
Charme-serpent
Bâton à Serpents
Salander Mutander
Ténèbres (sur 5 m de rayon)
Neutralisation des poisons
Suggestion

DESCRIPTIF

Les Yuan-Ti possèdent sur leurs origines des légendes très détaillées. Ainsi, ils seraient les descendants d'un peuple humain, probablement barbare qui, il y a bien des siècles, vénérait le Dieu Reptile Tyranax.
Fidèles, ils reçurent alors en récompense de leur divinité le don de corps différents pour leurs enfants.
Depuis lors, les Yuan-Ti possèdent un tronc humain, un long corps serpentin, une tête de serpent, et parfois, mais rarement, deux jambes humaines (tous les shamans de ce peuple sont ainsi).

Les Yuan-Ti sont organisés autour du temple et du Shaman, en clans d'une cinquantaine d'individus au maximum.
Ils parlent leur propre langage, et peuvent communiquer avec les serpents.

Reproduction et espérance de vie. Un œuf éclos en 6 mois, et un jeune arrive à l'âge adulte dans sa 16ème année. L'espérance de vie d'un Yuan-Ti est de 150 années environ.



Combat : les Yuan-Ti utilisent au combat leur morsure puissante, mais aussi des armes humaines, avec une préférence marquée pour les épées (sabres, sifs, …).
Assez souvent, ils utilisent leur long corps serpentin pour enserrer leur adversaire, lui infligeant ainsi 1D6 points de blessure à chaque assaut (épreuve de Force comparée entre la victime et le Yuan-Ti pour desserrer l'étau des anneaux).

DIVERS

ZORL

« Bête éclipsante géante »

(2,60 m au garot)(C.N.)
(pelage noir à brun, yeux noirs et pupilles orangées)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 18 à 20 m/sec)



Résistance à la Magie *Spé.*

E.V. : 120~200

Co : 12~16 **In** : 12~15 **Ch** : ~ **Ad** : 20 **Fo** : 22~24
Sag : 7~9 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 20

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 15~17 Pr : 5~8 (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : (3D+8 à 10)x2 (tentacules)
(2D+5 à 7)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

La résistance à la magie du Zorl est particulière :

Contrôle d'énergie. S'il est en parfaite possession de ses capacités mentales, il peut contrôler les flux astraux de magie dirigés contre lui jusqu'à un volume égal à 3 fois son énergie vitale propre. Tant que ce volume n'est pas dépassé, les sortilèges issus de la magie astrale sont sans effet sur lui. Au-delà, sa résistance à la magie n'est plus que de 20%.

Réutilisation d'énergie. Pour chaque point astral qu'il aura contrôlé le Zorl peut utiliser un jet d'énergie pure d'un point, comparable au *fulminictus*, qui occasionnera au maximum (5D8+10) Bl par l'électricité à une distance de 20 mètres au plus.

DESCRIPTIF

Le Zorl est une créature féline de très grande taille, originaire de mondes extérieurs à Dère. Intelligent, il est un prédateur exceptionnel, capable de suivre une proie durant des heures et d'imaginer les pièges les plus retors.

Habitat et structure sociale. Une atmosphère composée d'un air composé indifféremment de Chlore ou d'Oxygène. Dans ces conditions, le Zorl, gîte dans des replis de caverne, des grottes naturelles, des ruines…

Alimentation. Le Zorl se nourrie de la substance qui s'échappe du corps des mammifères au moment de la mort, un courant énergétique que libèrent les cellules du corps au moment du trépas, lorsque le flux général est rompu. Pour se sustenter, le Zorl doit consommer l'énergie équivalente au trépas d'au moins 3 humains par mois. En deçà, il s'affaiblie lentement, perdant peu à peu de sa force, de sa résistance…



Reproduction et espérance de vie. Généralement solitaire, le Zorl ne se met en couple que durant 26 mois, tous les 5 ou 6 ans. Cette période lui permet de se reproduire, d'accomplir pour la femelle la gestation de 5 mois, et de conduire les petits (souvent deux) à un âge d'autonomie suffisant.
L'espérance de vie d'un Zorl est de 120 ans.

Combat. Le Zorl combat essentiellement avec ses tentacules munis d'excroissances osseuses, et n'utilise ses griffes antérieures que s'il se sent vraiment menacé, frappant alors 4 fois dans un assaut.

DIVERS