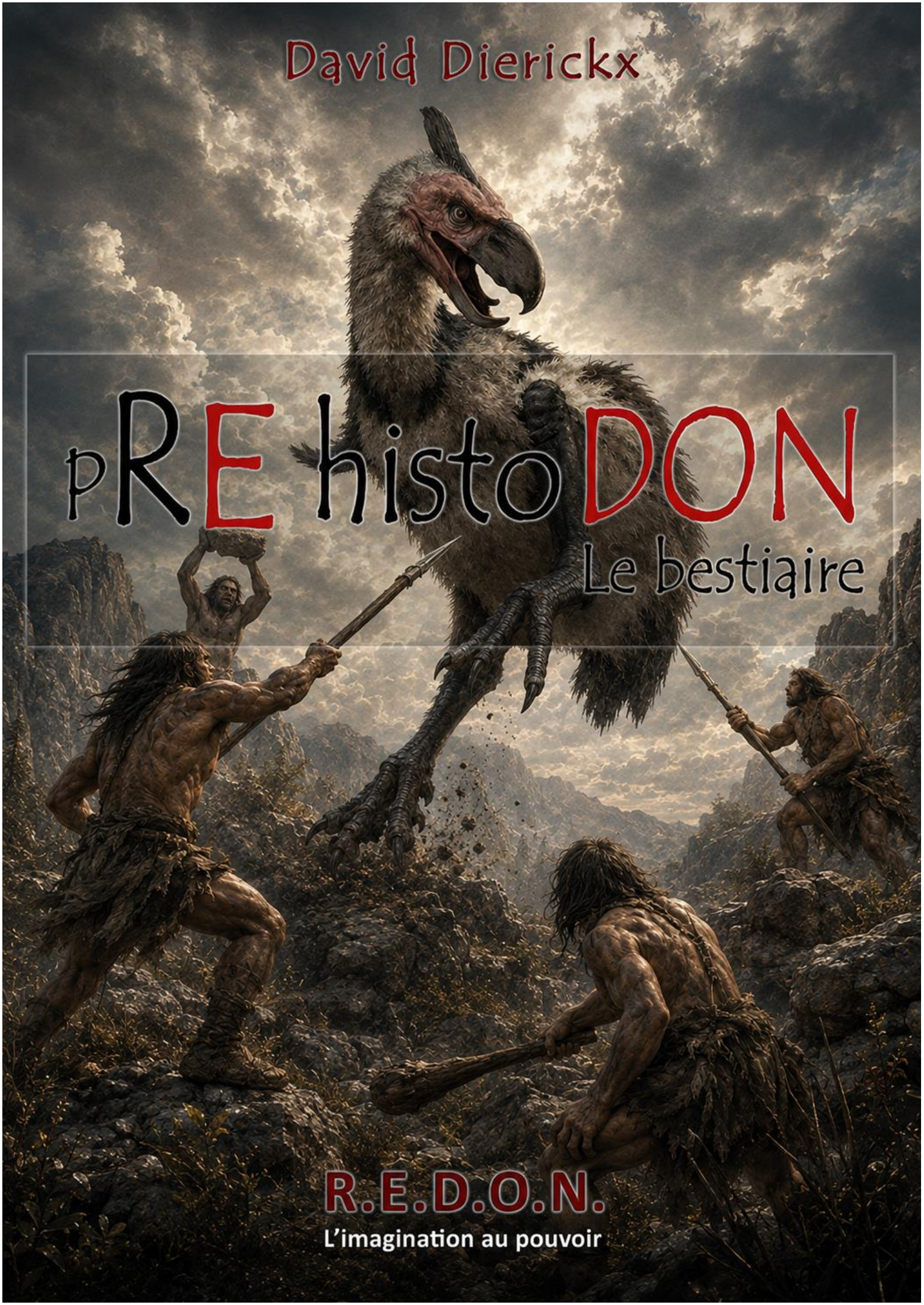
David Dierickx



pREhistoDON

Le bestiaire

R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

Ce livre, complément du Guide pREhistoDON, est dédié à Monsieur François Cavanna, qui fut, et demeure pour moi, l'un des plus grands écrivains français. Truculence, humanité, drôlerie, émotion, autant de cordes qui vibrent avec intensité sous ses mots. Avec son roman « La Déesse Mère », relu en 2021, il a largement été le déclencheur de mon envie de développer pREhistoDON. Je l'en remercie profondément.
Cavanna est pour moi depuis longtemps un maître. Le plus étonnamment humains de tous.

Ce livre est également dédié à Roger et Jean-François Lécureux et André Chéret, les papas de l'immortel « Rahan, fils des âges farouches ». Leur personnage a accompagné une bonne partie de mon enfance et de mon âge adulte et a déposé l'idée que, bien plus que la ténacité ou le courage, l'altruisme pouvait être le plus puissant de tous les moteurs humains.

Introduction

« pREhistoDON - le bestiaire » est un ouvrage lié au système de jeu REDON JdR.
Il est le complément essentiel du livre « pREhistoDON – le Guide ».

Vous y trouverez de nombreuses créatures sauvages qui constituent aussi bien les proies que les prédateurs des hommes de ces temps farouches.
Vous trouverez également en seconde partie les races humanoïdes intelligentes les plus fréquentes de ce monde. Ces êtres entrent régulièrement en concurrence avec les humains pour les ressources, les cavernes, …

Très bonne lecture, et attention… ça mord !

David Dierickx



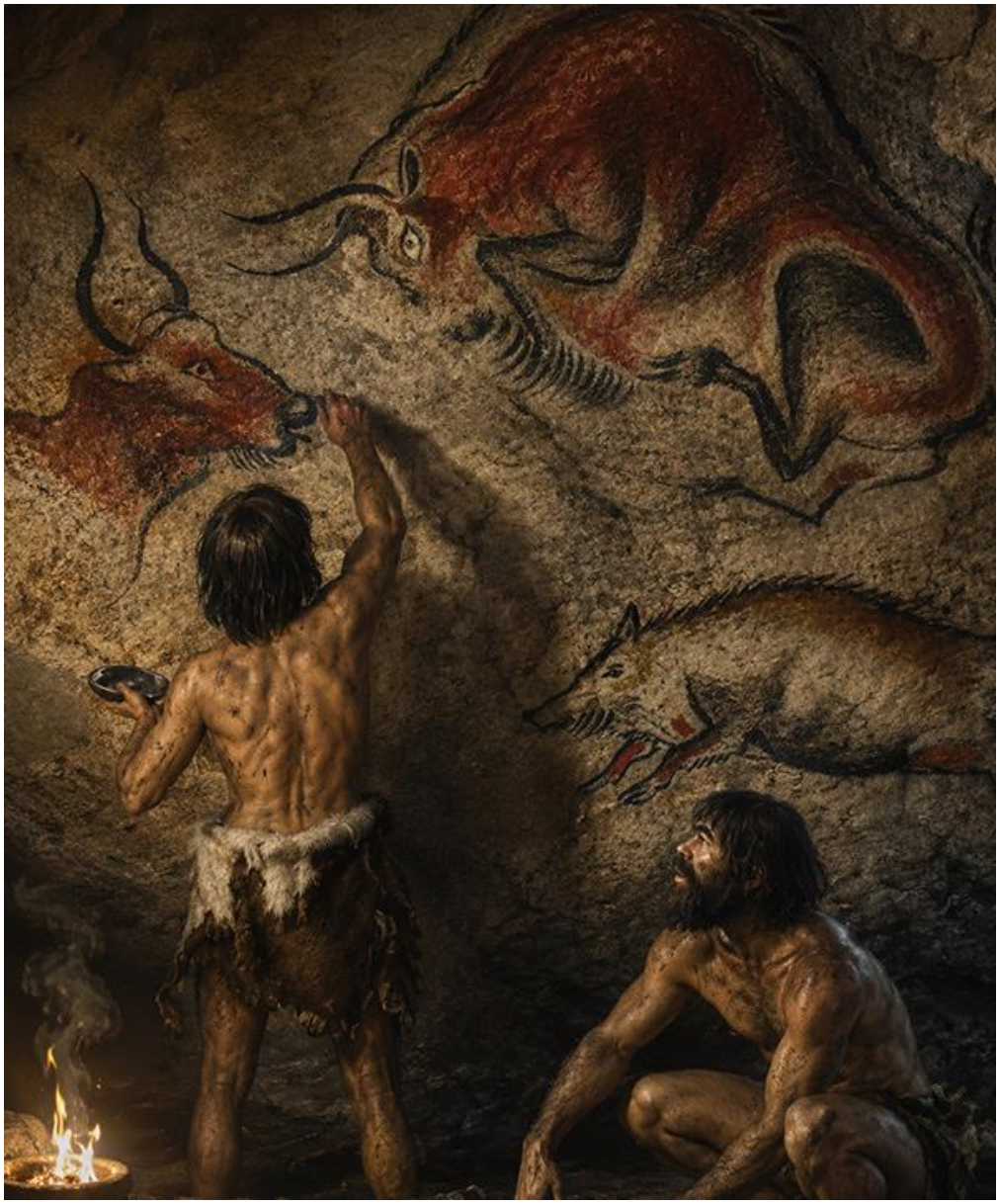
Table des Matières

I. Bestiaire des temps anciens

II. Les humanoïdes rivaux

VI. Le Bestiaire des temps anciens

En ces époques sauvages, les humains peinent régulièrement à imposer leur survie face à des créatures hostiles aussi nombreuses que puissantes.
Vous trouverez ci-après un aperçu de ces créatures qui menacent nos ancêtres sur Dère aux temps farouches !



ARAIGNEE

Mygale géante des cavernes

(0,90 à 1,20 m de haut, et 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

AUROCH

(~ 1,50 à 1,90 m au garrot)(N.)
(pelage brun à gris foncé, yeux bruns)
(tatouages culturels)

(Nb rencontré : 4~40 individus)
(Vitesse : 12~16 m/sec)



E.V. : 34~50

Co : 12~13 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 11~13 **Fo** : 16~22
Sag : 2~5 **Beau** : / **Con** : 15~18 **Per** : 11~13

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+6 (cornes)
2D+2 (ruade arrière)

CAPACITES SPECIALES

Sens. Les aurochs possèdent une ouïe assez développée, mais une vue médiocre. Son odorat est assez moyen.

Charge. Lorsqu'il est importuné sur son territoire, l'auroch peut charger des adversaires de taille moyenne ou grande. Il lui faut alors prendre un élan de 7 mètres au moins, e.t réussir une épreuve d'Adresse pour toucher, faisant alors 4D+6 points d'impact.
Eviter une telle charge requiert une épreuve d'Adresse avec malus de 2.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ 2,5 à 3 m de longueur et 1,5 à 1,8 m de hauteur au garrot pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ 700 à 1 000 kg pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. L'auroch vit principalement dans les **forêts claires, les plaines, les prairies et les zones humides**. Il vit en troupeaux composés surtout de femelles et de jeunes. Les mâles adultes vivent souvent seuls ou en petits groupes et rejoignent les femelles pendant la période de reproduction.

Alimentation. L'auroch est **herbivore**. Il se nourrit principalement d'**herbes et de graminées**, mais consomme également des feuilles, des jeunes pousses, des rameaux et d'autres végétaux selon les ressources disponibles.

Reproduction et espérance de vie. La période de reproduction se déroule principalement à la **fin de l'été et au début de l'automne**. Les mâles s'affrontent pour accéder aux femelles. Après une gestation d'environ **9 mois**, la femelle donne généralement naissance à **un seul veau**, principalement à la fin du printemps. L'auroch peut vivre **environ 20 ans**.

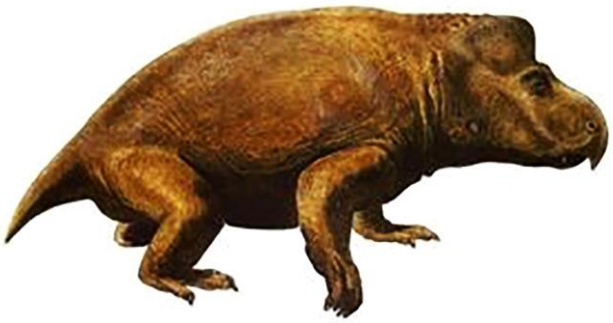
DIVERS

La chair de l'auroch est particulièrement prisée.

BEC QUI TUE

(~ 0,80 m au garrot) (N.)
(peau épaisse jaune à ocre,
yeux noirs et bec puissant)

(Nb rencontré : 6~60 individus)
(Vitesse : 10~15 m/sec)



E.V. : 26~38

Co : 11~12 **In** : 1~3 **Ch** : / **Ad** : 8~10 **Fo** : 11~13
Sag : 2~6 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 10~12

1 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 2 à 4 (naturelle)
Prd : 6~7 P.I. : 2D+4 (bec)

CAPACITES SPECIALES

Bec. Les coups de bec de cette créature peuvent s'avérer particulièrement dangereux. Sur un 3 ou un 4 en Attaque, le Bec-qui-tue inflige 2D6 de dégâts supplémentaires.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **80 cm à 1 m de longueur** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **15 à 25 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le Lystrosaurus vit dans des milieux terrestres variés, notamment des plaines et des environnements soumis à des conditions climatiques difficiles. Il est capable de creuser et d'occuper des terriers, qui lui servent d'abri. Son organisation sociale reste mal connue, mais on supporse qu'il vit en colonies de quelques dizaines d'individus

Alimentation. Le Lystrosaurus est herbivore. Grâce à son bec robuste, il consomme principalement des végétaux résistants et fibreux, ainsi que différentes plantes basses.

Reproduction et espérance de vie. Le Lystrosaurus pond des œufs, à enveloppe souple. Les jeunes sont relativement bien développés à l'éclosion et peuvent rapidement se nourrir de végétaux. Sa croissance est rapide, notamment dans les environnements instables du début du Trias.
Son espérance de vie est d'environ 15 années.

DIVERS

BETE QUI BRULE



(~ 2,50 à 3,00 m de long) (N.)
(peau très épaisse et brunâtre, yeux noirs entièrement bosselé)

(Nb rencontré : 3~12 individus)
(Vitesse : 5~7 m/sec)

E.V. : 60~85

Co : 15~16 **In** : 1~3 **Ch** : / **Ad** : 6~9 **Fo** : 16~19
Sag : 1~4 **Beau** : / **Con** : 16~18 **Per** : 8~10

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 4 à 5 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+8 (gueule)
2D+2 (queue)

CAPACITES SPECIALES

Sens. Le scutosaure possède une ouïe et une vue très faibles.

Chaleur brûlante. Lorsqu'il est en grand danger, le scutorsaure est capable d'irradier une température extrême qui pourra brûler ses adversaires qui le frappent directement (avec des armes naturelles) en leur infligeant 2D6 Blessures. Demeurer plus de 3 assauts à moins de 3 mètres provoque la perte de 1D4 points de vie par assaut (jusqu'à ce que le sujet se soit suffisamment éloigné).

DESCRIPTIF



Taille moyenne. Environ **2,5 à 3 m de longueur** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **700 à 1 000 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le Scutosaurus vit dans des **plaines relativement sèches et des régions semi-arides**, à proximité de points d'eau et de zones où pousse une végétation basse. Il se déplace principalement au sol. Il peut probablement se **regrouper avec d'autres individus**, mais son organisation sociale exacte reste inconnue.

Alimentation. Le Scutosaurus est **herbivore**. Il se nourrit principalement de **végétation basse, de feuilles, de tiges et de plantes fibreuses**. Son corps massif et son système digestif volumineux lui permettent de digérer des végétaux relativement pauvres en nutriments.

Reproduction et espérance de vie. Le Scutosaurus se reproduit en **pondant des œufs**, comme les autres reptiles de son époque. Les détails concernant la ponte, le nombre d'œufs et les soins apportés aux jeunes restent inconnus. Son **espérance de vie exacte n'est pas connue**, mais un grand individu peut probablement vivre **plusieurs dizaines d'années**.

DIVERS

BISON

(~ 1,80 à 2,00 m au garrot) (N.)
(pellage brun à roux, yeux bruns à noirs
Laine épaisse au niveau de la tête,
du dos et des épaules)

(Nb rencontré : 6~60 individus)
(Vitesse : 10~15 m/sec)



E.V. : 42~56

Co : 12~13 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 11~13 **Fo** : 17~24
Sag : 2~5 **Beau** : / **Con** : 15~18 **Per** : 11~13

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+7 (cornes)
2D+4 (ruade arrière)

CAPACITES SPECIALES

Sens. Les bisons possèdent une ouïe assez développée, mais une vue médiocre. Son odorat est assez moyen.

Charge. Lorsqu'il est importuné sur son territoire, le bison peut charger des adversaires de taille moyenne ou grande. Il lui faut alors prendre un élan de 7 mètres au moins, e.t réussir une épreuve d'Adresse pour toucher, faisant alors 5D+5 points d'impact.
Eviter une telle charge requiert une épreuve d'Adresse avec malus de 2.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ 2,7 à 3,2 m de longueur et 1,8 à 2 m de hauteur au garrot pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ 700 à 1 000 kg pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le bison des steppes vit en **troupeaux** et fréquente principalement les **grandes steppes froides et les prairies ouvertes** d'Eurasie et d'Amérique du Nord. Il est particulièrement adapté aux environnements froids du Pléistocène.

Alimentation. Le bison des steppes est **herbivore**. Il se nourrit principalement de **graminées, d'herbes et d'autres plantes basses** qu'il trouve dans les vastes prairies qu'il parcourt.

Reproduction et espérance de vie. Le bison des steppes donne naissance à **un seul petit après une gestation d'environ 9 mois**. Les mâles se disputent l'accès aux femelles pendant la période de reproduction. Son espérance de vie exacte reste inconnue, mais elle est probablement comparable à celle des bisons actuels, soit **environ 15 à 20 ans**.

DIVERS

COL DE FOURRURE

(~ 2,10 à 2,50 m)(N.)
(peau jaune, yeux orangés,
Criniaire claire et cheveux bruns)

(Nb rencontré : 1~6 individus)
(Vitesse : 15~20 m/sec)



E.V. : 50~75

Co : 15~17 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 15~16 **Fo** : 17~22
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+8 (gueule)
(1D+7)x2 (griffes)

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 cavernes, 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

Taille moyenne. Environ **2,1 à 2,5 m de longueur sans la queue** et **1,2 m de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **250 à 320 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le lion des cavernes vit dans les **steppes, prairies ouvertes et régions froides** d'Eurasie. Il chasse principalement dans les espaces dégagés. Il peut vivre et chasser **en groupe**, bien que son organisation sociale exacte reste incertaine.

Alimentation. Le lion des cavernes est **carnivore**. Il chasse de grands herbivores comme les **rennes, chevaux, bisons et jeunes cervidés**. Il peut également s'attaquer à des proies plus imposantes lorsque les circonstances le permettent.

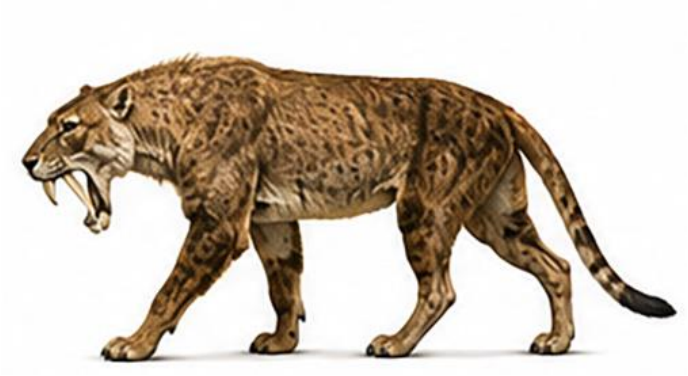
Reproduction et espérance de vie. La femelle donne probablement naissance à **plusieurs lionceaux après une gestation d'environ 3 à 4 mois**. Les jeunes restent dépendants de leur mère pendant leurs premiers mois. Son espérance de vie est probablement proche de celle des grands félins actuels et se situe autour de **10 à 15 ans dans la nature**.

DIVERS

DENTS POIGNARDS A TACHES

(1,80~2,20 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. : 42~58

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 : 13~15 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 6 P.I. : 3D+3~7 (gueule)
2D+3 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Combat : Au combat, le Dent-poignard-à-tâches 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

Taille moyenne. Environ **1,8 à 2,2 m de longueur** et **1,1 m de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **150 à 200 kg** pour un individu adulte.



Structure sociale et habitat. L'Homotherium vit dans les **steppes, prairies et forêts ouvertes**. Il fréquente de vastes territoires où vivent de grands herbivores. Il peut probablement **vivre et chasser en groupe**, ce qui lui permet de s'attaquer à des proies de grande taille.

Alimentation. L'Homotherium est **carnivore**. Il chasse principalement de grands herbivores comme les **chevaux, bisons, cervidés et jeunes mammouths**. Ses longues canines et ses puissantes pattes antérieures lui permettent de maîtriser ses proies.

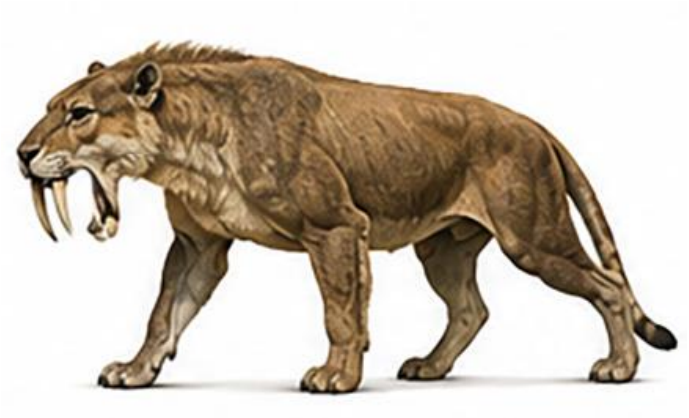
Reproduction et espérance de vie. La femelle donne naissance à **plusieurs petits** après une gestation probablement comparable à celle des grands félins actuels. Les jeunes restent auprès de leur mère durant leur développement. Son espérance de vie exacte est inconnue, mais elle se situe probablement autour de **10 à 15 ans dans la nature**.

DIVERS

DENTS POIGNARDS

(1,70~2,00 m au garrot) (N.)
(pelage fauve,
yeux ambres à verts)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 15~23 m/sec)



E.V. : 36~52

Co : 17~18 **In** : 2~4 **Ch** : / **Ad** : 16~17 **Fo** : 18~20
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 15~16

2 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 6 P.I. : 3D+1~4 (gueule)
2D+2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Combat : Au combat, le Dent-poignard 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 2 à 3 mètres (si la proie mesure moins de la hauteur au garrot du tigre-sabre).

Vue, ouïe et odorat. Le Dent-poignard 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

Taille moyenne. Environ **1,7 à 2 m de longueur sans la queue** et **1 m de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **160 à 250 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le Smilodon vit principalement dans les **prairies, savanes, forêts claires et zones boisées**. Il fréquente les régions riches en grands herbivores. Il vit en groupes de quelques individus.



Alimentation. Le Smilodon est **carnivore**. Il chasse principalement de grands mammifères comme les **bisons, chevaux, camélidés et grands cervidés**. Il utilise ses puissantes pattes antérieures pour immobiliser ses proies avant de porter une morsure avec ses longues canines.

Reproduction et espérance de vie. La femelle donne naissance à **plusieurs petits**, qui restent dépendants de leur mère pendant leur croissance. Son espérance de vie exacte est inconnue, mais elle se situe probablement autour de **10 à 15 ans dans la nature**.

DIVERS

DEUX CORNES

(~ 0,90 à 1,10 m au garrot) (N.)
(pelage roux à brun, blanc sur le ventre et le cou, deux longues cornes)
(tatouages culturels)

(Nb rencontré : 4~40 individus)
(Vitesse : 12~16 m/sec)



E.V. : 34~50

Co : 12~13 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 11~13 **Fo** : 16~22
Sag : 2~5 **Beau** : / **Con** : 15~18 **Per** : 11~13

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+6 (cornes)
2D+2 (ruade arrière)

CAPACITES SPECIALES

Sens. Les aurochs possèdent une ouïe assez développée, mais une vue médiocre. Son odorat est assez moyen.

Charge. Lorsqu'il est importuné sur son territoire, l'auroch peut charger des adversaires de taille moyenne ou grande. Il lui faut alors prendre un élan de 7 mètres au moins, e.t réussir une épreuve d'Adresse pour toucher, faisant alors 4D+6 points d'impact.
Eviter une telle charge requiert une épreuve d'Adresse avec malus de 2.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ 1,40 à 1,70 m de longueur et 0,90 à 1,10 m de hauteur au garrot pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ 40 à 70 kg, les grands mâles pouvant approcher 80 kg.

Structure sociale et habitat. L'antilope préhistorique fréquente surtout les grandes plaines herbeuses, savanes ouvertes et vallées peu boisées, où sa vitesse constitue sa meilleure défense. Elle évite généralement les forêts épaisses et les terrains trop accidentés. Elle vit en troupeaux de 10 à 40 individus, parfois beaucoup plus nombreux lors des déplacements saisonniers. Les femelles et leurs jeunes constituent le cœur du groupe, tandis que les mâles adultes peuvent vivre en périphérie ou défendre temporairement un territoire. Face au danger, le troupeau fuit rapidement et de manière groupée.

Alimentation. Essentiellement **herbivore**, elle se nourrit principalement d'herbes, de jeunes pousses, de feuilles, de bourgeons et occasionnellement de fruits ou de racines accessibles. Durant les saisons sèches, elle peut parcourir de grandes distances pour rejoindre des points d'eau et des pâturages encore verts. Son activité alimentaire est surtout importante **au lever du jour et en fin de journée**, les heures les plus chaudes étant consacrées au repos et à la rumination.

Reproduction et espérance de vie. Les accouplements ont principalement lieu à une période permettant aux naissances de coïncider avec le **retour d'une végétation abondante**. Après une gestation d'environ **six à huit mois**, la femelle donne généralement naissance à **un seul petit**, exceptionnellement deux. Le nouveau-né reste dissimulé dans les hautes herbes pendant ses premiers jours avant de rejoindre le troupeau. La maturité est atteinte vers **18 mois à 2 ans**. Dans les conditions difficiles de la Préhistoire, entre prédation, maladies et accidents, son **espérance de vie moyenne peut être estimée à 8–12 ans**, certains individus pouvant atteindre une quinzaine d'années.

DIVERS

La chair des individus les plus jeunes et celle des femelles est particulièrement succulente aux palais des humains du néolithique.

DEUX DENTS

(~5 à 6 m de haut) (N.)
(pachiderme à la peau couverte d'une épaisse toison de couleur brune ou rousse, yeux bruns, grandes oreilles, défenses)

(Nb rencontré : 1~4 individus ou 6 à 24)
(vitesse : 7~11 m/sec)



E.V. : 85~120

Co : 16~20 **In** : 5~6 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : 22~24
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 19~22 **Per** : 8~13

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 5~6 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 3D+6 (défenses)

CAPACITES SPECIALES

- **Frayeur equestre**. Tout cheval passant à moins de 7 mètres d'un Deux-Dents doit réussir une épreuve de courage avec bonus de 2 (l'épreuve du cheval est éventuellement bonifié par l'aptitude d'équitation du cavalier : bonus supplémentaire 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. Sinon, il demeure docile, mais nerveux.

- **Charge de combat**. Lorsqu'il combat, le Deux-Dents utilise la charge, balançant sa tête de droite et de gauche, dès qu'il le peut. Pour être efficace, il faut que le Deux-Dents dispose d'au moins 20 mètres de course. Lorsqu'une charge est réalisée avec succès, elle inflige 7D+8 PI à toute personne sur la trajectoire (tracé droit du Deux-Dents + 3,2 m de chaque côté).
Pour éviter une charge, un individu doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 3 points.



DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **5 à 6 m de longueur** et **2,7 à 3,4 m de hauteur à l'épaule** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **4 à 6 tonnes** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le mammouth laineux vit principalement dans les **steppes froides et sèches**. Les femelles et les jeunes vivent probablement en **troupeaux familiaux dirigés par une femelle expérimentée**, tandis que les mâles adultes vivent davantage seuls ou en petits groupes.

Alimentation. Le mammouth laineux est **herbivore**. Il se nourrit principalement de **graminées, d'herbes, de carex et de plantes basses**, mais consomme aussi des feuilles, des écorces et des rameaux selon les saisons.

Reproduction et espérance de vie. La femelle donne généralement naissance à **un seul petit après une gestation d'environ 22 mois**. Elle s'occupe longuement de son petit avec l'aide du troupeau. Le mammouth laineux peut vivre **environ 60 ans**.

DIVERS

La chair des deux-dents est moins subtile que celle du deux-cornes et moins savoureuse que celle de l'auroch. Mais la quantité importante de viande d'un seul animal suffit à en faire une proie très recherchée.

DEUX NEZ

(1,60 à 2,00 m de haut) (N.)
(cuir très épais, pellage laineux,
petits yeux bruns, deux cornes)

(Nb rencontré : 1 ou 3~6 individus)
(Vitesse : 9 à 12 m/sec)



E.V. : 44~56

Co : 17~19 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 9~12 **Fo** : 19~22
Sag : 2~4 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 8~10

1 Att./ Assaut.

Att : 10~14 Pr : 4 à 5 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 2D+5 (cornes)

CAPACITES SPECIALES

Charges. Ce qui rend le Deux-Nez redoutable, ce sont ses charges durant lesquelles il tente d'embrocher ses adversaires de sa longue double corne nazale. Pour ce faire, il a besoin d'au moins 8 mètres d'élan. Pour éviter cette charge, la cible devra réussir une épreuve d'Adresse avec malus de (2+1D6).
En cas de succès, elle devra à nouveau réussir un jet d'Adresse pour ne pas tomber au sol à la suite de son esquive.
En cas d'échec, la cible subit 3D6+8 points d'impact.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **3 à 3,8 m de longueur** et **1,6 à 2 m de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **1,8 à 2,7 tonnes** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le rhinocéros laineux vit principalement dans les **steppes froides, sèches et ouvertes** d'Eurasie. Il mène probablement une vie **solitaire**, à l'exception des femelles accompagnées de leurs petits et des rencontres pendant la période de reproduction.

Alimentation. Le rhinocéros laineux est **herbivore**. Il se nourrit principalement de **graminées, d'herbes et de plantes basses** qu'il arrache ou coupe grâce à ses lèvres adaptées au pâturage.

Reproduction et espérance de vie. La femelle donne probablement naissance à **un seul petit après une longue gestation d'environ 15 à 18 mois**. Le jeune reste auprès de sa mère pendant plusieurs années. Son espérance de vie est estimée à **environ 30 à 40 ans**.

DIVERS

DOS RAYE

(~ 1,20 à 1,40 m au garrot) (N.)
(pellage jaune tirant sur le roux et stries blancheseau, yeux noirs)

(Nb rencontré : 3~30 individus)
(Vitesse : 12~16 m/sec)



E.V. : 20~26

Co : 6~10 **In** : 2~4 **Ch** : / **Ad** : 14~15 **Fo** : 14~16
Sag : 3~6 **Beau** : / **Con** : 12~15 **Per** : 15~16

1 Att./ Assaut.

Att : 8~9 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+1 (sabots)

CAPACITES SPECIALES

Sens. L'ouïe, la vue et l'odorat du Dos-Rayé sont particulièrement performants.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **1,5 à 2 m de longueur** et **1,2 à 1,4 m de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **150 à 250 kg** pour un individu adulte.



Structure sociale et habitat. L'Hipparion vit principalement dans les **prairies, steppes et savanes ouvertes**. Il vit probablement en **troupeaux**, ce qui lui permet de mieux repérer les prédateurs et de protéger les jeunes.

Alimentation. L'Hipparion est **herbivore**. Il se nourrit principalement de **graminées et d'herbes**, mais peut également consommer des feuilles et d'autres végétaux selon son environnement.

Reproduction et espérance de vie. La femelle donne généralement naissance à **un seul poulain après une gestation d'environ 11 mois**. Le jeune reste auprès de sa mère et du troupeau pendant sa croissance. Son espérance de vie exacte est inconnue, mais elle se situe probablement autour de **15 à 25 ans**.

DIVERS

FAUX LOUP

(0,70 à 0,90 m au garot) (N.)
(pelage roux sombre, ou brun-gris, tacheté de noir, yeux noisettes)
(cri : jappement secs, aigus)

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



E.V. : 20~28

Co : 6~9 **In** : 2~4 **Ch** : / **Ad** : 10~14 **Fo** : 9~13
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 13~14 **Per** : 13~17

1 Att./ Assaut.

Att : 9~12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+3 à 7 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Odorat. Le Faux-Loup peut sentir l'odeur d'une charogne à près de 2.500 mètres !

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

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **1,5 à 2 m de longueur** et **70 à 90 cm de hauteur au garrot** pour un individu adulte d'une grande espèce.
Poids moyen. Environ **40 à 60 kg** pour un individu adulte d'une grande espèce.



Structure sociale et habitat. L'Hyaenodon vit dans des **plaines, des savanes et des régions boisées**. C'est un prédateur terrestre qui parcourt de vastes territoires à la recherche de proies. Son comportement social reste mal connu et il peut mener une vie **principalement solitaire**.

Alimentation. L'Hyaenodon est **carnivore**. Il se nourrit de **mammifères de petite et moyenne taille** et peut également consommer des carcasses. Ses mâchoires et ses dents tranchantes sont particulièrement adaptées pour découper la viande.

Reproduction et espérance de vie. L'Hyaenodon est un **mammifère vivipare** et donne donc naissance à des petits déjà formés. Les détails concernant sa gestation, le nombre de petits et les soins parentaux restent inconnus. Son **espérance de vie est d'environ 12 années**.

DIVERS

GILO

(~environ 25% plus grand que le cheval) (N.)
(robes rousse ou brune)
(cri : sorte de barrissement)

(Nb rencontré : ~)
(vitesse : 22 m/sec au max.)
(classe de monstre : 10 à 18)



E.V. : 38~46

Co : 1D$_6$+5/4/3 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 8~13 **Fo** : 1D$_4$+16
Sag : 5~8 **Beau** : / **Con** : 1D$_2$+12/3/2 **Per** : 1D$_6$+8

3 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5 P.I. : 1D+5 (dents)
(1D+4)x2 (sabots)

DESCRIPTIF

Le gilo est un mammifère quadrupède de grande taille (sensiblement plus grand que le cheval moderne) et ancêtre du Gilo.
Au terme d'un dressage adéquat, Le gilo accepte éventuellement un cavalier. Cette espèce peut donner d'excellentes montures, très rapides.

Alimentation. Le gilo se nourrit essentiellement de céréales, avec complément d'herbe et de fourrage.
Parmi ces céréales : l'Avoine, le Blé, le Son de blé, le Maïs, l'Orge.
Un gilo consomme en moyenne 25% de plus qu'un cheval (cf. *Cheval organdais*).

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 gilo 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 5 à 7 sur 20.

Expérimenté : le gilo 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 8 à 12 sur 20.

Eprouvé : c'est le maximum des stades de dressage d'un gilo. 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 13 à 15 sur 20.

Déplacement. En une journée de marche forcée de 10 heures, un gilo chargé d'un cavalier peut parcourir jusqu'à 100 ou même 110 km.
Sur une demi-journée de 5 heures, poussé au maximum, un gilo pourra emporter son cavalier sur 60 à 65 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 gilo 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 gilo est de 55 ans environ.

DIVERS

GRAND BOIS

(1,80 à 2,10 m au garot) (N.)
(mammifère de la famille des cervidés, deux bois aux multiples ramures, yeux marrons, pattes terminées par deux doigts aux ongles longs, pelage brun à roux clair)
(cri : raire)

(Nb rencontré : 10~100 individus)
(vitesse : 16~18 m/sec)



E.V. : 32~40

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

1 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 2 (protection naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+5 (coup de cornes)

CAPACITES SPECIALES

Ouïe. Les Grands-Bois possèdent une ouïe particulièrement fine (environ dix fois plus fine que l'audition humaine). Grâce à cette faculté les Grands-Bois ne peuvent être surpris que sur une 1 sur un D10 !

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **2,5 à 3 m de longueur** et **1,8 à 2,1 m de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **500 à 700 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le mégalocéros vit principalement dans les **prairies, steppes et forêts claires**. Il vit probablement en **troupeaux**, avec des regroupements qui varient selon les saisons. Les mâles utilisent leurs immenses bois lors des compétitions pendant la période de reproduction.

Alimentation. Le mégalocéros est **herbivore**. Il se nourrit principalement d'**herbes, de feuilles, de jeunes pousses et de plantes basses**, son régime variant selon les saisons et son environnement.

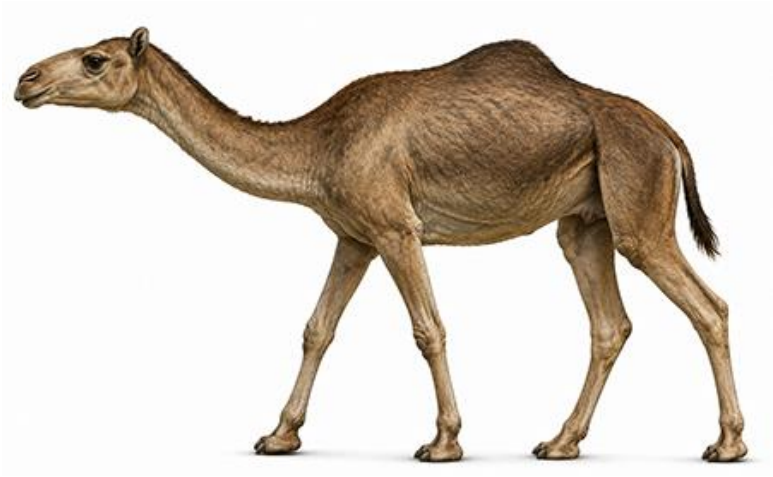
Reproduction et espérance de vie. La femelle donne généralement naissance à **un seul faon après une gestation d'environ 8 mois**. Les mâles s'affrontent pour accéder aux femelles durant la période de reproduction. Son espérance de vie exacte est inconnue, mais elle se situe probablement autour de **10 à 20 ans**.

DIVERS

GRANDE BOSSE

(1,80 à 2,10 m au garrot) (N.)
(robes marron clair, yeux foncés)

(Nb rencontré : ~)
(vitesse : 17 m/sec au max.)



E.V. : 25~35

Co : 12~15 **In** : 3~5 **Ch** : / **Ad** : 8~13 **Fo** : 14~17
Sag : 3~7 **Beau** : / **Con** : 16~19 **Per** : 11~16

1 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 5 P.I. : 1D+4 (pattes)

CAPACITES SPECIALES

Transport. Le Grande Bosse peut être domestiqué (si le clan possède cette science) et servir autant d'animal de bât que de monture.

Résistance à la soif. Bien connu pour sa sobriété le Grande Bosse peut rester des jours sans boire, même dans un milieu particulièrement chaud.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **3 m de longueur** et **1,8 à 2,1 m de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **600 à 800 kg** pour un individu adulte.



Structure sociale et habitat. Le Camelops vit principalement dans les **prairies, steppes et régions semi-arides** d'Amérique du Nord. Il vit probablement en **groupes ou en troupeaux**, à la manière de nombreux camélidés actuels, et se déplace sur de longues distances à la recherche de nourriture et d'eau.

Alimentation. Le Camelops est **herbivore**. Il se nourrit d'**herbes, de feuilles, de jeunes pousses, de rameaux et d'arbustes**, ce qui lui permet de s'adapter à différents environnements.

Reproduction et espérance de vie. La femelle donne probablement naissance à **un seul petit après une longue gestation d'environ 12 à 14 mois**. Le jeune reste auprès de sa mère durant sa croissance. Son espérance de vie exacte est inconnue, mais elle se situe probablement autour de **20 à 30 ans**.

DIVERS

GRON DENTS COURTES

(1,25 à 1,35 m au garot) (N.)
(pelage brun à noir, yeux bruns,
Canines proéminentes)

(Nb rencontré : 1~10 individus)
(vitesse : 7 à 10 m/sec)



E.V. : 25~32

Co : 12~15 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 7~10 **Fo** : 14~15
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 14~17 **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 9~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+2 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Charge. S'il peut prendre au moins 8 mètres d'élan, le Gron Dents Courtes effectue une charge contre un adversaire choisi, occasionnant 2D6 Points d'Impact. Celui-ci devra réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 2 pour éviter le coup de tête.
Pour tenter une attaque contre un Gron qui charge, le sujet doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 4.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **2,5 m de longueur** et **1,3 m de hauteur au garrot** pour un adulte.
Poids moyen. Environ **400 à 500 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. L'Entélodonte vit principalement dans les **plaines, prairies et forêts ouvertes**. Son organisation sociale reste mal connue, mais il vit probablement **seul ou en petits groupes** et parcourt de vastes territoires à la recherche de nourriture.

Alimentation. L'Entélodonte est **omnivore**. Il consomme des **racines, tubercules et autres végétaux**, mais aussi de la viande et des carcasses. Ses puissantes mâchoires lui permettent de broyer des aliments particulièrement résistants.

Reproduction et espérance de vie. L'Entélodonte est un **mammifère vivipare** qui donne naissance à des petits après une période de gestation. Les détails concernant sa reproduction et les soins parentaux restent inconnus. Son **espérance de vie exacte est inconnue**, mais elle peut probablement atteindre **15 à 20 ans**.

DIVERS

GRON DENTS DE COTE

(1,70 à 1,80 m au garot) (N.)
(pelage brun à noir, yeux bruns, défenses latérales)

(Nb rencontré : 1~6 individus)
(vitesse : 8 à 12 m/sec)



E.V. : 35~47

Co : 14~17 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 7~10 **Fo** : 18~22
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 9~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+2 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Charge. S'il peut prendre au moins 8 mètres d'élan, le Gron Dents De Côté effectue une charge contre un adversaire choisi, occasionnant 4D6+4 Points d'Impact. Celui-ci devra réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 3 pour éviter le coup de tête. Pour tenter une attaque contre un Gron qui charge, le sujet doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 4.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **3 m de longueur** et **1,7 à 1,8 m de hauteur au garrot** pour un adulte.
Poids moyen. Environ **700 à 900 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le Daeodon vit principalement dans les **plaines, prairies et forêts ouvertes d'Amérique du Nord**. Son comportement social reste mal connu ; il vit probablement **seul ou en petits groupes** et se déplace sur de vastes territoires.

Alimentation. Le Daeodon est **omnivore**. Il consomme des **végétaux, racines et tubercules**, mais aussi de la viande et des carcasses. Ses mâchoires massives et ses grandes dents lui permettent de broyer des aliments très résistants, notamment des os.

Reproduction et espérance de vie. Le Daeodon est un **mammifère vivipare** et donne naissance à des petits déjà formés. Le nombre de petits, la durée de gestation et les soins parentaux restent inconnus. Son **espérance de vie exacte est inconnue**, mais elle peut probablement atteindre **15 à 20 ans**.

DIVERS

GRON GROSSES DENTS



(1,20 m au garot) (N.)
(pelage brun à noir, yeux bruns,
dents massives)

(Nb rencontré : 3~18 individus)
(vitesse : 7 à 8 m/sec)

E.V. : 35~47

Co : 11~14 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 7~10 **Fo** : 14~15
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 14~16 **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 9~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+2 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Charge. S'il peut prendre au moins 8 mètres d'élan, le Gron Grosses Dents effectue une charge contre un adversaire choisi, occasionnant 3D6 Points d'Impact. Celui-ci devra réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 1 pour éviter le coup de tête.
Pour tenter une attaque contre un Gron qui charge, le sujet doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 2.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **2 m de longueur** et **1,2 m de hauteur au garrot** pour un adulte.
Poids moyen. Environ **250 à 300 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. L'Archaeotherium vit principalement dans les **plaines, prairies et forêts ouvertes d'Amérique du Nord**. Son organisation sociale reste mal connue. Il vit probablement **seul ou en petits groupes** et parcourt son territoire à la recherche de nourriture.

Alimentation. L'Archaeotherium est **omnivore**. Il consomme des **racines, tubercules et autres végétaux**, mais aussi des œufs, de petits animaux et des carcasses. Ses puissantes mâchoires lui permettent également de briser et de consommer des os.

Reproduction et espérance de vie. L'Archaeotherium est un **mammifère vivipare**. Les informations concernant sa gestation, le nombre de petits et les soins parentaux restent inconnues. Son **espérance de vie exacte est inconnue**, mais elle peut probablement atteindre **15 à 20 ans**.

DIVERS

GRON DOS RAYE

(1,40 à 1,60 m au garot) (N.)
(pelage brun rayé de noir,
yeux bruns)

(Nb rencontré : 2~16 individus)
(vitesse : 8 à 11 m/sec)



E.V. : 32~40

Co : 9~12 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 7~10 **Fo** : 14~16
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 9~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+2 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Charge. S'il peut prendre au moins 8 mètres d'élan, le Gron Grosses Dents effectue une charge contre un adversaire choisi, occasionnant 3D8 Points d'Impact. Celui-ci devra réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 1 pour éviter le coup de tête.
Pour tenter une attaque contre un Gron qui charge, le sujet doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 2.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **2,5 à 3 m de longueur** et **1,4 à 1,6 m de hauteur au garrot** pour un adulte.
Poids moyen. Environ **500 à 700 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le Paraentelodon vit principalement dans les **plaines, steppes et milieux boisés ouverts d'Eurasie**. Son organisation sociale reste inconnue, mais il vit probablement **seul ou en petits groupes** et parcourt de grandes distances à la recherche de nourriture.

Alimentation. Le Paraentelodon est **omnivore**. Il consomme des **racines, tubercules et autres végétaux**, ainsi que de la viande et des carcasses. Ses mâchoires robustes lui permettent de traiter des aliments durs et probablement de briser des os.

Reproduction et espérance de vie. Le Paraentelodon est un **mammifère vivipare**. La durée de gestation, le nombre de petits et les éventuels soins parentaux restent inconnus. Son **espérance de vie exacte est inconnue**, mais elle peut probablement atteindre **15 à 20 ans**.

DIVERS

GROS NEZ LAINEUX

(2,00 à 2,50 m au garot) (N.)
(pelage brun à blanc,
yeux foncés)

(Nb rencontré : 2~12 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)



E.V. : 35~47

Co : 14~17 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 7~10 **Fo** : 18~22
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 9~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+2 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Domestication. Le Gros Nez Laineux est un mammifère paisible qui peut assez facilement être domestiqué. Sa viande est comestible et les femelles peuvent produire un lait plutôt agréable.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **4 à 4,5 m de longueur** et **2 à 2,5 m de hauteur au garrot** pour un adulte.
Poids moyen. Environ **2,5 à 3 tonnes** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le Megacerops vit principalement dans les **plaines, forêts claires et régions boisées des zones tempérées**. Il vit **seul ou en petits groupes**, les femelles pouvant rester accompagnées de leurs jeunes.

Alimentation. Le Megacerops est **herbivore**. Il se nourrit principalement de **feuilles, jeunes pousses, rameaux et végétation tendre**. Sa dentition est davantage adaptée au broutage de végétaux feuillus qu'au pâturage d'herbes abrasives.

Reproduction et espérance de vie. Le Megacerops est un **mammifère vivipare** et la femelle donne naissance à **un seul petit à la fois**. Les détails concernant sa gestation et ses soins parentaux restent inconnus.
Son **espérance de vie est de 20 à 30 ans**.

DIVERS

GROSSE TETE

(~ 1,00 m au garrot) (N.)
(pellage bicolore noir et feu
yeux jaunâtres)

(Nb rencontré : 1~5 individus)
(Vitesse : 5~6 m/sec au sol)



E.V. : 22~28

Co : 8~9 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 14~16 **Fo** : 13~15
Sag : 2~6 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 14~15

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 9~12 Pr : 2 à 3 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 2D+2 (gueule)
1D+3 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Escalade. Le Grosse Tête est fort habile pour grimper aux arbres (90%) et se déplacer dans les frondaisons des arbres les plus robustes.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **2,5 m de longueur** et **1 m de hauteur au garrot** pour un adulte.
Poids moyen. Environ **600 à 650 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le Barylambda vit principalement dans les **forêts et les milieux boisés humides**. Il vit en groupe de quelques individus. Habile pour monter aux arbres et y installer un nid, il passe pourtant l'essentiel de son temps au sol.

Alimentation. Le Barylambda est **herbivore**. Il se nourrit principalement de **feuilles, jeunes pousses, fruits et autres végétaux tendres** qu'il trouve dans les zones boisées.

Reproduction et espérance de vie. Le Barylambda est un **mammifère vivipare**. Une femelle donne naissance à un ou deux petits tous les deux ou trois ans.
Son **espérance de vie est d'une dizaine d'années**.

DIVERS

GUEULE NOIRE

(1,50~2,00 m de long) (N.)
(pelage blond,
yeux noirs)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5~6 m/sec)



E.V. : 32~40

Co : 10~12 **In** : 1~3 **Ch** : / **Ad** : 11~13 **Fo** : 16~17
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 12~13

2 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 6 P.I. : (2D+2)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Lacération hémorragique. Lorsqu'il inflige au moins 12 Points d'Impact avec un coup de griffes, le Gueule Noire inflige une blessure hémorragique : la victime perd alors 1D6 points de vie à chaque assaut suivant, durant 4 assauts (sauf si elle comprime la blessure avec un tissu, une peau, sa main, …).

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **1,5 à 2 m de longueur** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **100 à 200 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. L'Ectoconus vit principalement dans les **forêts et les milieux boisés tempérés**.
Il vit en groupe de quelques individus. Il gîte dans les hautes herbes et fougères des forêts.

Alimentation. L'Ectoconus est principalement **herbivore**, avec un régime possiblement omnivore. Il se nourrit de **feuilles, fruits, jeunes pousses et autres végétaux**, et peut éventuellement compléter son alimentation avec de petits animaux ou des invertébrés.

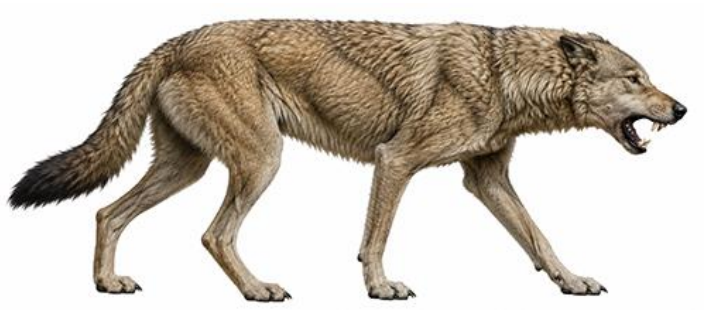
Reproduction et espérance de vie. L'Ectoconus est un **mammifère vivipare**. Une femelle donne naissance à un petit tous les trois ou quatre ans.
Son **espérance de vie est d'environ 18 années.**

DIVERS

LOUP JAUNE

(75 à 105 cm au garrot)(N)
(pelage noir à blanc, avec des nuances diverses et toujours une partie « feu »)

(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 (naturelle)
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.

Domestication. Le Loup Jaune est un canidé relativement facile à domestiquer s'il est capturé petit. Il peut alors devenir un compagnon de chasse précieux ou un gardien redoutable.

DESCRIPTIF

Loup sinistre (*Aenocyon dirus*)

Taille moyenne. Environ **1,5 m de longueur**, pour **75 à 105 cm au garrot**.
Poids moyen. Environ **60 à 70 kg**, certains individus pouvant être sensiblement plus lourds.

Structure sociale et habitat. Il vit probablement en groupes familiaux ou en meutes et chasse de manière coopérative. Il fréquente principalement les grandes plaines, prairies, steppes, savanes ouvertes et zones boisées.

Alimentation. Il est carnivore. Il chasse principalement de grands herbivores comme les bisons, chevaux, camélidés et autres mammifères de taille moyenne à grande. Il consomme également des carcasses lorsqu'il en trouve.

Reproduction et espérance de vie. Il se reproduit probablement d'une manière comparable aux grands canidés actuels. La femelle met au monde plusieurs petits après une gestation d'environ **deux mois**. Les jeunes sont élevés et protégés par le groupe. Son espérance de vie est estimée à environ **10 à 15 ans** dans des conditions favorables.

DIVERS

LOUP QUI RIT

(0,70 à 0,90 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. : 18~24

Co : 6~9 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 10~14 **Fo** : 10~14
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 13~15 **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

Taille moyenne. Environ **1,5 à 2 m de longueur** et **70 à 90 cm de hauteur au garrot** pour les grandes espèces.
Poids moyen. Environ **40 à 60 kg** pour un individu adulte de grande espèce, avec d'importantes variations selon l'espèce.

Structure sociale et habitat. L'Hyaenodon vit principalement dans les **plaines, forêts ouvertes et régions boisées**. Son comportement social reste mal connu, mais il mène probablement une vie **essentiellement solitaire** et parcourt de vastes territoires à la recherche de proies.

Alimentation. L'Hyaenodon est **carnivore**. Il chasse différents **mammifères de petite et moyenne taille** et peut également profiter de carcasses. Ses mâchoires allongées et ses dents spécialisées lui permettent de découper efficacement la chair.

Reproduction et espérance de vie. L'Hyaenodon est un **mammifère vivipare**. La durée de gestation, le nombre de petits et son comportement parental restent inconnus. Son **espérance de vie est de 12 ans environ.**

DIVERS

OISEAU TYRAN

(75 à 105 cm au garrot)(N)
(pelage noir à blanc, avec des nuances diverses et toujours une partie « feu »)

(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 (naturelle)
Prd : 5~8 P.I. : 1D+3 à +7 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Vision perçante. L'aigle Tyran possède une vue particulièrement bonne.

DESCRIPTIF

Taille. C'est un rapace exceptionnellement grand, mais encore suffisamment léger pour voler.
Hauteur debout : environ **1,30 à 1,50 m**. et **Envergure : 3,5 à 4,2 m**.
Longueur du corps : environ **1,4 m**.
Ses ailes sont extrêmement larges. Il est surtout adapté au **vol plané**, utilisant les ascendances thermiques pour parcourir de grandes distances sans dépenser beaucoup d'énergie. Ses pattes sont inhabituellement puissantes pour un oiseau volant. Les serres, pouvant approcher **10 à 12 cm** pour les plus grandes, lui permettent de maîtriser des animaux relativement imposants.

Poids. Un adulte pèserait généralement **18 à 25 kg**, les femelles étant sensiblement plus grandes que les mâles.
Une très grande femelle pourrait exceptionnellement atteindre **près de 30 kg**.
Cette masse représente probablement la limite supérieure raisonnable pour un rapace conservant de bonnes capacités de vol.

Structure sociale et habitat. Le Grand Aigle des Steppes est principalement **solitaire**. Les adultes forment toutefois des **couples relativement stables** pendant la reproduction. Chaque couple contrôle un immense territoire de chasse pouvant couvrir plusieurs centaines de kilomètres carrés. Il affectionne les paysages ouverts du Pléistocène : **steppes froides, prairies, plateaux rocheux, vallées fluviales et contreforts montagneux**. Les falaises constituent ses principaux sites de nidification.
Il évite généralement les forêts épaisses, ses immenses ailes étant beaucoup mieux adaptées aux espaces ouverts.
L'animal n'attaque normalement pas un groupe humain. En revanche, un individu isolé — particulièrement un enfant — pourrait être considéré comme une proie potentielle.

Alimentation. C'est principalement un **prédateur**, mais également un charognard opportuniste.
Il chasse des lièvres, marmottes et grands oiseaux, mais aussi les jeunes individus de mammifères plus importants : **faons, jeunes chevaux sauvages, jeunes rennes ou petits bouquetins**. Sa méthode de chasse consiste généralement à repérer une proie depuis une grande hauteur avant d'effectuer une descente extrêmement rapide. Ses serres constituent son arme principale ; le bec crochu sert ensuite à déchirer la chair.
Une carcasse abandonnée par des loups, des lions ou des humains représente également une source de nourriture importante.
Il peut ingérer plusieurs kilogrammes de viande en un repas puis rester longtemps sans manger.

Reproduction et espérance de vie. La reproduction est lente, ce qui explique que l'espèce reste naturellement peu nombreuse.
La femelle pond généralement **un seul œuf**, exceptionnellement deux, dans un énorme nid installé sur une falaise ou un promontoire inaccessible.
L'incubation dure environ **55 à 65 jours**. Les deux parents participent à la défense du territoire, mais la femelle assure l'essentiel de la couvaison tandis que le mâle rapporte de la nourriture.
Le jeune reste au nid environ **4 à 5 mois** avant ses premiers véritables vols. Même après cela, il accompagne ses parents pendant plusieurs mois afin d'apprendre à chasser.
La maturité sexuelle n'arrive que vers **5 à 7 ans**.
Espérance de vie : environ 30 à 40 ans, avec quelques individus particulièrement robustes pouvant dépasser **45 ans**.

DIVERS

lorsqu'un de ces rapaces tourne au-dessus d'une vallée, les chasseurs savent qu'il peut signaler aussi bien la présence d'une carcasse que celle d'un troupeau de grands herbivores.

OURS TETE PLATE

(~1,50 à 1,70 m de haut)(N)
(pelage brun à roux,
yeux marrons à noisette)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 8~12 m/sec)



E.V. : 32~38

Co : 16~18 **In** : 2~4 **Ch** : / **Ad** : 14~15 **Fo** : 16~17
Sag : 3~7 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 12~13

2 Att./ Assaut.

Att : 11~12 Pr : 3 à 4 (naturelle)
Prd : 10 P.I. : (2D+4)x2 (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

Taille moyenne. Environ **2,5 à 3 m de longueur** et **1,5 à 1,7 m de hauteur au garrot**. Debout sur ses pattes arrière, il peut dépasser **3 m de hauteur**.
Poids moyen. Environ **600 à 800 kg** pour un individu adulte, certains grands mâles pouvant être nettement plus lourds.

Structure sociale et habitat. L'ours à face courte vit dans les **plaines, prairies, steppes et forêts ouvertes**. Il mène probablement une vie **principalement solitaire**, à l'exception des femelles accompagnées de leurs petits et des rencontres pendant la reproduction.

Alimentation. L'ours à face courte est **omnivore à forte tendance carnivore**. Il consomme de la **viande, des carcasses et différents végétaux**. Il peut chasser certaines proies mais profite également des animaux tués par d'autres prédateurs.

Reproduction et espérance de vie. La femelle donne probablement naissance à **un à trois petits**, qu'elle élève pendant plusieurs mois ou années. Sa reproduction est vraisemblablement comparable à celle des grands ours actuels. Son espérance de vie exacte reste inconnue, mais elle peut probablement atteindre **20 à 30 ans**.

DIVERS

QUATRE MAINS

(1,80~2,00 m)(N.)
(pelage gris foncé, crâne et épaules rousses, yeux noirs)

(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 7~10 m/sec)



E.V. : 36~44

Co : 15~18 **In** : 4~6 **Ch** : / **Ad** : 14~15 **Fo** : 18~22
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 12~13

2 Att./ Assaut.

Att : 11~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : (2D+3)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Odorat développé. Les quatre mains 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 Quatre Mains de grimper avec aisance (90%) le long de toutes les parois naturelles.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **1,8 à 2 m de hauteur** pour un individu adulte. Sa taille réelle reste difficile à déterminer, car l'espèce est surtout connue grâce à des dents et des mâchoires fossiles.
Poids moyen. Environ **200 à 300 kg** pour un individu adulte, avec une forte incertitude autour de cette estimation.

Structure sociale et habitat. Le gigantopithèque vit dans les **forêts subtropicales et tropicales d'Asie**, notamment dans des environnements boisés denses. Son organisation sociale reste inconnue, mais il peut vivre **seul ou en petits groupes**, comme certains grands singes actuels.

Alimentation. Le gigantopithèque est principalement **herbivore**. Il consomme surtout des **fruits, feuilles, tiges, racines et autres végétaux forestiers**. Ses grandes mâchoires et ses dents robustes lui permettent de mâcher des aliments particulièrement coriaces.

Reproduction et espérance de vie. Le gigantopithèque est un **mammifère vivipare**. La femelle donne probablement naissance à **un seul petit à la fois**, qui reste longtemps dépendant de sa mère. Son espérance de vie exacte est inconnue, mais elle peut probablement atteindre **30 à 40 ans**.

DIVERS

QUATRE MAINS NOIR

(2,20~2,50 m)(N.)
(pelage noir, dos et arrière-train gris foncé, yeux bruns)

(Nb rencontré : 1~10 individus)
(Vitesse : 9~13 m/sec)



E.V. : 45~60

Co : 15~18 **In** : 4~6 **Ch** : / **Ad** : 14~15 **Fo** : 19~24
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 16~18 **Per** : 12~13

2 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 6~8 P.I. : (2D+5)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Odorat développé. Les quatre mains noir 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 Quatre Mains noirs de grimper avec aisance (90%) le long de toutes les parois naturelles.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **2,2 à 2,5 m de hauteur** pour un individu adulte. Les estimations restent incertaines, car aucun squelette complet n'est connu.
Poids moyen. Environ **200 à 300 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le gigantopithèque vit principalement dans les **forêts subtropicales denses d'Asie du Sud-Est et du sud de la Chine**. Son organisation sociale reste inconnue. Il vit probablement **seul ou en petits groupes**, mais les fossiles ne permettent pas de déterminer précisément son comportement social.

Alimentation. Le gigantopithèque est principalement **herbivore**. Il se nourrit de **fruits, feuilles, tiges, racines et autres végétaux forestiers**. Ses grandes molaires et ses puissantes mâchoires lui permettent de mâcher des végétaux coriaces et fibreux.

Reproduction et espérance de vie. Le gigantopithèque est un **mammifère vivipare**. La femelle donne probablement naissance à **un seul petit**, qui reste dépendant de sa mère pendant une longue période. Son espérance de vie exacte est inconnue, mais elle peut probablement atteindre **30 à 40 ans**.

DIVERS

RAT LOUP

(1,50 à 1,80 m au garot)(N.)
(peau très dure sur le dos, tons gris et roux, yeux rougeâtres, mâchoire puissante)

(Nb rencontré : 1~20 individus)
(Vitesse : 6~8 m/sec)



E.V. : 30~38

Co : 9~11 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 8~12 **Fo** : 15~17
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 14~16 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~8 P.I. : 2D+7 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Odorat d'une grande finesse.

Infravision à 5 mètres.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **3 à 3,5 m de longueur** et **1,5 à 1,8 m de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **250 à 300 kg** pour un individu adulte, mais cette estimation reste très hypothétique.

Structure sociale et habitat. L'Andrewsarchus vit dans les **plaines et régions semi-arides**. Son organisation sociale est inconnue ; il mène probablement une vie **solitaire** et parcourt de vastes territoires à la recherche de nourriture.

Alimentation. L'Andrewsarchus est probablement **omnivore à tendance carnivore**. Il consomme de la **viande, des carcasses et de petits animaux**, et peut compléter son alimentation avec d'autres ressources. Ses grandes mâchoires lui permettent de traiter des aliments résistants.

Reproduction et espérance de vie. L'Andrewsarchus est un **mammifère vivipare**. Sa gestation, le nombre de petits et les soins parentaux restent inconnus.
Son **espérance de vie est de 25 ans** environ.

DIVERS

RAZON RAYE

(~ 25 à 35 cm) (N.)
(pelage roux strié de blond, museau Noir, queue fine et longue)

(Nb rencontré : 5~50 individus)
(Vitesse : 11~16 m/sec)



E.V. : 9~14

Co : 7~8 **In** : 2~4 **Ch** : / **Ad** : 11~14 **Fo** : 4~5
Sag : 3~6 **Beau** : / **Con** : 10~11 **Per** : 17~18

1 Att./ Assaut.

Att : 7~8 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 1D (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Odorat. Les Rason Rayés possèdent un odorat très développé. Ils peuvent percevoir des odeurs à près de 1.500 mètres. Ce qui les rend assez difficile à surprendre

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **60 cm de longueur** et **25 à 35 cm de hauteur au garrot** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **5 à 7 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. L'Hyracotherium vit principalement dans les **forêts chaudes, humides et denses** de l'Éocène. Son organisation sociale reste mal connue. Il se déplace rapidement entre les sous-bois et vit probablement **seul ou en petits groupes**.

Alimentation. L'Hyracotherium est **herbivore**. Il se nourrit principalement de **feuilles tendres, jeunes pousses, fruits et autres végétaux forestiers**. Sa dentition est adaptée au broutage plutôt qu'à la consommation de graminées.

Reproduction et espérance de vie. L'Hyracotherium est un **mammifère vivipare**. La femelle donne probablement naissance à **un ou quelques petits**, mais les détails de sa reproduction restent inconnus.
Son **espérance de vie est de 6 à 8 ans.**

DIVERS

La chair du razon rayé est particulièrement savoureuse.

SERPENT A PATTES



(~ 2,00 à 2,50 m de long) (N.)
(peau écailleuse brunâtre,
yeux noirs et langue bifide)

(Nb rencontré : 4~16 individus)
(Vitesse : 5~7 m/sec)

E.V. : 34~48

Co : 12~15 **In** : 1~3 **Ch** : / **Ad** : 10~12 **Fo** : 13~15
Sag : 1~3 **Beau** : / **Con** : 14~16 **Per** : 11~12

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~13 Pr : 2 à 3 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 2D+2 (gueule)
1D+4 (queue)

CAPACITES SPECIALES

Morsure irritante. La salive du serpent à pattes est assez corrosive. Une morsure d'un individu adulte provoque une brûlure importante durant plusieurs assauts : 1D6 Bl tous les 5 assauts durant 10 minutes (sauf si la plaie est lavée avant).

Sourd. Le serpent à pattes est totalement sourd. Il ne perçoit l'approche de prédateurs, ou de proies, que par son odorat (médiocre) et les vibrations au sol.

DESCRIPTIF

Taille moyenne. Environ **2 à 2,5 m de longueur** pour un individu adulte.
Poids moyen. Environ **30 à 50 kg** pour un individu adulte.

Structure sociale et habitat. Le Proterosuchus vit principalement à proximité des **rivières, plaines inondables et autres milieux humides** du début du Trias. Il mène probablement une vie **solitaire** et évolue aussi bien sur la terre ferme qu'au bord de l'eau.

Alimentation. Le Proterosuchus est **carnivore**. Il se nourrit principalement de **petits vertébrés, poissons et autres animaux** qu'il peut capturer près des cours d'eau. Il peut également profiter de carcasses.

Reproduction et espérance de vie. Le Proterosuchus se reproduit en **pondant des œufs**. Le nombre d'œufs, la durée d'incubation et les éventuels soins parentaux restent inconnus.
Son **espérance de vie est d'environ 30 années.**

DIVERS

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 sorcier qui guérit 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 feu et un peu de temps.

LIANE QUI DEVORE

(5 à 8 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, la Liane qui dévore 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 anicen est le plus grand serpent « non géant » qu'on trouve sur Dère vers 100.000 avant le PC.
Il peut atteindre à l'âge adulte une longueur de 10 mètres et peser jusqu'à 100 kg !

L'espérance de vie d'un tel serpent est de 35 à 42 années environ.

LIANE QUI PIQUE

(70 à 90 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 Liane qui pique (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 Liane qui pique 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 inoffensive pour l'homme.

L'espérance de vie d'un tel serpent est de 8 années environ.

SOUSTIC

« Oiseau qui mange »



(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

TARPAN

(1,25 à 1,35 m au garot)(N.)
(robes de diverses couleurs)
(Nb rencontré : ~)

(vitesse : 15 m/sec au max.)



E.V. : 22~30

Co : 1D$_4$+3/5/8 **In** : 2~5 **Ch** : / **Ad** : 8~13 **Fo** : 1D$_4$+13
Sag : 3~7 **Beau** : / **Con** : 1D$_2$+11/12/14 **Per** : 1D$_6$+8

3 Att./ Assaut.

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

DESCRIPTIF

Le tarpan est l'ancêtre du cheval.
Le tarpan est **plus petit et plus trapu que beaucoup de chevaux domestiques modernes**. Il a une hauteur d'environ **1,25 à 1,35 m au garrot**, avec des membres solides, une grosse tête et une encolure assez épaisse.
Son apparence est adaptée à une vie entièrement sauvage : crinière relativement courte, pelage dense en hiver et corps robuste. Sa robe est souvent **grise ou gris brun**, avec les extrémités plus sombres et parfois une **raie dorsale noire**.

S'il est domestiqué il fait une monture relativement docile.

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 tarpan 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 5 à 7 sur 20.

Expérimenté : le tarpan 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 8 à 11 sur 20.

Eprouvé : c'est le maximum des stades de dressage d'un tarpan. 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 12 à 16 sur 20.

En une journée de marche forcée de 10 heures, un tarpan chargé d'un cavalier peut parcourir jusqu'à 60 ou 65 km. Sur une demi-journée de 5 heures, poussé au maximum, un tarpan pourra emporter son cavalier sur 35 à 40 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 tarpan 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 Tarpan est de 50 ans environ.

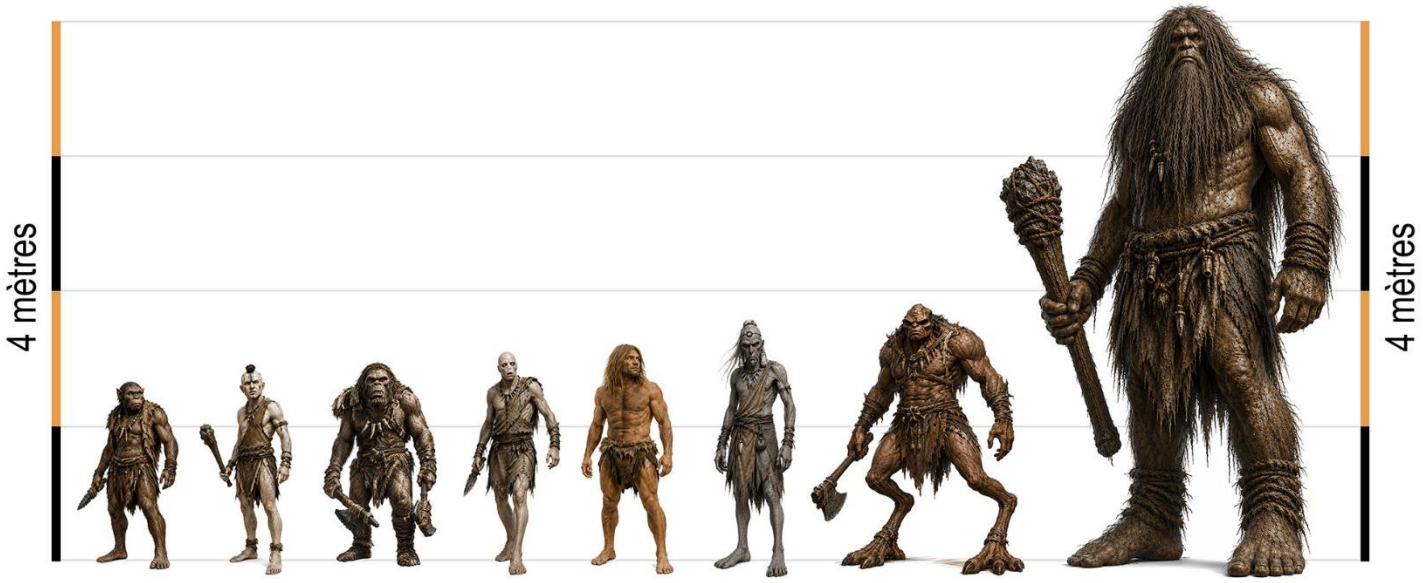
DIVERS



VII. Les humanoïdes rivaux

Ce sont des races humanoïdes et intelligentes.
Elles entrent souvent en compétition avec les humains pour les ressources (gibier, cueillette, eau, …) et pour les territoires.

Parmi ces créatures, les Oroqs, les Térènes et les Golbs sont les plus nombreux et les plus agressifs envers les humains.
Les Trolls anciens, bien que redoutables, se montrent relativement neutres.
Les Vels sont assez proches des humains.
Les Kos sont des êtres rusés mais assez craintifs.
Les Xi'is sont les plus malins.



Golb



(1,30 à 1,45 m)(C.N., N.M. ou C.M.)
(pelage clairsemé, variant du brun au noir)
(Nb rencontré : 3~18 individus
ou 12 à 120 individus)

(Vitesse : 3 à 5 m/sec)
(Classe de Monstre : 5 à 7)

Talisman de *Mablieth* 0 à 15%.

E.V. : 8~12

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

1 Att./ Assaut.

Att : 5~7 Pr : 1~2 (protection diverse)
Prd : 4~5 P.I. : 1D+2 (selon armes)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 15 mètres.

DESCRIPTIF

Les Golbs (au pluriel car il est exceptionnel de n'en rencontrer qu'un seul) sont des créatures bipèdes, au visage simiesque repoussant. Leurs traits rappellent ceux des babouins. De petite taille, environ 1,25 m, on ne distingue les mâles des femelles qu'au fait qu'elles portent une fourrure plus clairsemée, et généralement pas d'arme.



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

Organisation sociale : Leur mode d'organisation principal est la horde.
Le plus souvent en groupe de 50 à 120 individus, les Golbs aiment à s'installer dans les cavernes.
Pour les mêmes raisons, ils s'attaquent parfois, en grand nombre, à de petits groupes humains, afin de piller nourritures, armes et vêtements.

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

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

Les Golbs parlent leur propre langue, ainsi que dans 20% des cas l'Oroq et dans 10% des cas l'Humain.

Religion. Les Golbs sont des adorateurs de *Mablieth*, une Entité puissante qu'ils vénèrent avec respect et dévotion. Un groupe de 50 Golbs compte en général un Chaman dévoué à ce « Dieu ».

Les Golbs ont une espérance de vie de 30 à 35 années.
Les femelles sont fécondes à l'âge de 8 ans, mais les mâles n'atteignent à leur puberté que vers 10 ans.
Une femelle golbe met au monde un petit au moins une fois par an (gestation de 5 mois), et les « portées » de 2 ou de 3 ne sont pas rares.

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

DIVERS

Ko

(1,75~1,85 m) (N.)
(cheveux blancs, yeux noirs,
peau grisâtre rapidement ridée)

(Nb rencontré : 3~12 ou 40~120 individus)
(Vitesse : 7 à 8 m/sec)



E.V. : 25~35

Co : 8~13 **In** : 6~11 **Ch** : 5~10 **Ad** : 7~12 **Fo** : 9~14
Sag : 8~15 **Beau** : 5~12 **Con** : 10~16 **Per** : 10~18

1 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 0~4 (selon armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+2+(0~2) (épieu durci)

DESCRIPTION

Les **Ko** sont les lointains ancêtres des Kolls, vivant en Organdia environ **100 000 ans avant l'époque actuelle**.
De haute stature, ils possèdent un corps élancé mais robuste, adapté aux longues marches. Leur visage est allongé et anguleux, avec des yeux profondément enfoncés et étroits qui leur donnent une expression constamment attentive. Leur peau est basanée, parfois très brune, tandis que leurs cheveux sont généralement clairs, du blond cendré au blanc.



Société. Les Ko ne forment pas encore une nation. Ils vivent en **clans nomades ou semi-nomades de 30 à 100 individus**, établissant leurs campements près des cours d'eau, des territoires de chasse et des abris naturels.
Chaque clan est dirigé par un **Kodar**, choisi parmi les adultes les plus expérimentés. Son autorité n'est ni absolue ni héréditaire. Pour les décisions importantes, il consulte les anciens et les individus réputés pour leur intelligence et leur sagesse.
Les Ko considèrent déjà que **la place d'un individu doit dépendre de ses capacités et non de sa naissance**. À l'approche de l'âge adulte, les jeunes passent différentes épreuves d'observation, de mémoire, d'habileté et de réflexion. Les plus doués deviennent souvent conseillers, guérisseurs ou gardiens des traditions.
Cette organisation constitue l'origine très lointaine du futur **système des castes koll**.
Les enfants sont élevés collectivement. Les parents biologiques ont une place importante, mais l'ensemble du clan participe à leur protection et à leur apprentissage.

Mode de vie et échanges. Les Ko vivent principalement de **chasse, de pêche et de cueillette**. Ils utilisent des épieux, des lances à pointe de silex, des couteaux de pierre et différents outils en bois, en os et en pierre.
Ils accordent déjà une importance inhabituelle aux **échanges entre clans**. Silex de qualité, peaux, nourriture séchée, pigments, plantes, coquillages et objets travaillés circulent parfois sur de grandes distances.
Cette tradition formera progressivement les fondations de la future puissance commerciale des Kolls.

Croyances. Les Ko vénèrent une puissance appelée **Ogom**, ancêtre du futur culte d'Ogmo.
Ogom représente la **Terre vivante**. Les pierres sont considérées comme ses os, les grottes comme des passages vers ses profondeurs et les sources comme des manifestations de sa puissance. Tremblements de terre et éruptions volcaniques sont interprétés comme les signes de sa colère.
Il n'existe encore ni temples ni véritable clergé. Certains sages servent néanmoins d'intermédiaires avec Ogom. Ils dirigent les rites, soignent les malades, conservent les traditions orales et participent à l'éducation des jeunes.

Ainsi, malgré leur mode de vie encore paléolithique, les **Ko possèdent déjà les principaux germes de la future civilisation koll : importance du savoir, organisation fondée sur les aptitudes, éducation communautaire, goût du commerce et profond respect religieux pour la Terre.**

Oroq

(1,45~1,50 m) (CN, NM, CM)
(poils bruns ou roux,
yeux noirs, voix rauque)

(Nb rencontré : 2~10 ou 10~100 individus)
(Vitesse : 4 à 5 m/sec)



Talisman de *Gruumsh* de 0~20 %.

E.V. : 12~23

Co : 7~9 **In** : 5~7 **Ch** : 3~6 **Ad** : 10 **Fo** : 11~12
Sag : 6~8 **Beau** : 3 **Con** : 13 **Per** : 12

1 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 1~4 (selon armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+3 (hache de silex le plus souvent)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 20 mètres.

Odorat assez développé.

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

DESCRIPTIF

Les Oroqs font partie de la famille des « Gobelinoïdes ». Plus grand et plus dangereux que son cousin Golb, l'Oroq moyen est d'une Intelligence médiocre. Il a de larges épaules musclées, la tête rentrée dans les épaules, le front fuyant et un épais pelage sombre qui va du brun foncé au noir de jais. Les femelles se distinguent des mâles par une constitution moins robuste et l'absence de poils sur la poitrine.



Notons que les Oroqs détestent la lumière du jour. On ne rencontrera un Oroq à l'extérieur en plein midi que s'il y a été fortement contraint.
Les Oroqs utilisent toutes les armes, protections et ustensiles dont se servent les hommes, mais se montrent bien malhabiles à les façonner, c'est pourquoi ils sont souvent en quête d'un butin et attaquent de petits hameaux humains. Les Oroqs sont des professionnels de la récupération.

Habitat et structure sociale. Quelle que soit leur ethnie, les Oroqs sont généralement organisés en clans de 80 à 100, voire 200 individus. Ces clans vivent le plus souvent assemblés, mais il n'est pas rare de rencontrer des organisations plus dispersées, avec des clans qui rassemblent une dizaine, voire une vingtaine de petits groupes de 15 à 25 individus disséminés sur un large territoire. Ils occupent généralement des cavernes profondes, mais quelques-uns savent construire des huttes rudimentaires.
Un clan est conduit par un *Jek*, un chef, dont l'autorité est partagée avec un *chaman*, qui représente l'autorité spirituelle.
Dans le clan, les mâles les plus forts forment les castes dominantes, tandis que les femelles et les mâles les plus faibles constituent les castes dominées.

Religion. Les oroqs vouent une adoration à *Gruumsh*. Le chaman est toujours un oroq d'une grande sagacité (son Intelligence est au moins égale à 7) qui affirme pouvoir parler avec les esprits des morts et avec *Gruumsh*. Dans le clan son rang suit immédiatement celui du *Jek*.

Reproduction et espérance de vie. Les oroqs ne connaissent pas la notion de famille. Aucun sentiment particulier ne lie un guerrier à une femelle, encore moins à une quelconque progéniture. Si un mâle s'attend à une fidélité de la part de sa ou ses femelles, cela ne traduit aucune forme d'amour entre eux. C'est uniquement une attente évidente : elle lui appartient, lui permet d'assouvir ses besoins primaires et de perpétuer sa lignée.
Le temps de gestation est de 5 mois dans cette espèce et une femelle peut donner naissance jusqu'à deux fois par ans à un ou deux jeunes. L'espérance de vie d'un Oroq est d'environ 30 ans. Ils atteignent leur maturité vers 10~12 ans.

Terène

(1,90~2,00 m) (N.)
(pas de pilosité, yeux foncés,
peau rougeâtre)

(Nb rencontré : 2~10 ou 30~80 individus)
(Vitesse : 7 à 10 m/sec)



E.V. : 32~40

Co : 9~14 **In** : 5~10 **Ch** : 4~9 **Ad** : 7~12 **Fo** : 11~16
Sag : 6~13 **Beau** : 3~8 **Con** : 12~17 **Per** : 9~15

1 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 0~4 (selon armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+3+(0~3) (hache de silex)

DESCRIPTION

Les **Térènes** sont les lointains ancêtres des Térenks, vivant en Organdia environ **100 000 ans avant l'époque actuelle**.
Déjà particulièrement imposants, ils dépassent souvent les **deux mètres** et possèdent un corps massif et puissamment musclé. Leur tête semble directement posée sur les épaules en raison de leur cou très court. Leur front est bas et fuyant. Toujours chauves, ils possèdent en revanche une pilosité corporelle abondante.

Société. Les Térènes vivent en **clans de 20 à 60 individus**, généralement installés dans des régions rocheuses offrant des abris naturels et des positions faciles à défendre. Plusieurs clans apparentés peuvent se rassembler temporairement et forment les premières grandes tribus.
Leur société valorise avant tout **la force, le courage et l'endurance**. Mâles et femelles combattent et chassent, même si les femelles restent plus fréquemment auprès du campement lorsque celui-ci doit être défendu.
Chaque clan est dirigé par son meilleur guerrier, appelé **Kaden** ou **Kadena**. Celui-ci doit constamment démontrer qu'il mérite son autorité. Les chasseurs et combattants les plus expérimentés forment autour de lui un conseil informel.
Les conflits entre clans sont fréquents, notamment pour le contrôle des **territoires de chasse, des grottes, des points d'eau et des gisements de silex**. Ces affrontements constituent les lointaines origines des guerres qui opposeront plus tard les grandes tribus térenks.

Mode de vie. Les Térènes sont principalement des **chasseurs de gros gibier**. Leur puissance physique leur permet de s'attaquer collectivement à des animaux que d'autres peuples préfèrent éviter.
Ils utilisent de lourdes **lances à pointe de silex**, des épieux et surtout des haches de pierre. Ils fabriquent également des couteaux et de grandes lames de silex.
Ils méprisent déjà les armes contondantes : tuer avec une pierre ou un gourdin est considéré comme grossier, alors qu'une lame permettant de faire couler le sang possède une véritable valeur guerrière.
Le travail de la pierre constitue d'ailleurs leur principal artisanat. Les meilleurs tailleurs de silex jouissent d'un grand prestige. Cette tradition donnera beaucoup plus tard naissance aux extraordinaires **forgerons térenks**.

Croyances. La future Triade térenk trouve ses origines dans trois grands esprits vénérés par les Térènes.
Kroh représente la force, le courage et la chasse. Les guerriers lui consacrent leurs victoires et abandonnent parfois une partie de leurs prises en offrande.
Téra est l'esprit de la ruse guerrière. Avant une chasse dangereuse ou un affrontement entre clans, les chefs lui demandent de leur montrer comment surprendre leurs adversaires.
Rena est associé à la pierre, au feu et au travail des mains. Il protège particulièrement les tailleurs de silex et ceux capables de fabriquer les meilleures armes.
Il n'existe pas encore de véritable clergé. Quelques guerriers-chamans connaissent cependant les rites et accompagnent les combattants plutôt que de vivre séparément du clan.

Particularité. Les Térènes possèdent déjà l'extraordinaire **capacité de récupération** caractéristique de leurs descendants. Leurs blessures superficielles cicatrisent rapidement et ils récupèrent étonnamment vite après un effort ou un combat.

Ainsi, les **Térènes** possèdent déjà les principaux traits de la future civilisation térenk : **culte de la force et du courage, égalité entre mâles et femelles, rivalités tribales, autorité des guerriers, passion pour les armes tranchantes et profond respect pour ceux qui savent fabriquer les meilleures lames.**



Troll ancien

(3,70 à 4,30 m)(N.)
(corps massif, cheveux longs,
barbe aux hanche pour les mâles)

(Nb rencontré : 1, ou 2~20 individus)
(Vitesse : 11~15 m/sec)



Talisman Elémentaire 0~30 %.

E.V. : 70~95

Co : 20~25 **In** : 9~14 **Ch** : 6~10 **Ad** : 10~15 **Fo** : 25~30
Sag : 8~14 **Beau** : 5~10 **Con** : 18~20 **Per** : 11~16

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 3~6 (peau + éventuelle armure)
Prd : 10~12 P.I. : 2D+(7 à 11) (casse-tête)
ou 2D+(4 à 6) (poings)

PARTICULARITES

Gourmandise. Les Trolls sont friands d'aliments sucrés, c'est leur plus grande faiblesse. Plus d'un aventurier en posture difficile, confronté à un Troll en colère, s'en est sorti grâce à un sachet de sucre ou un paquet de caramel…

Colère. En colère, un Troll devient particulièrement violent. Il gagne 2D de dégâts à la hache ou aux points, et peut avec sa hache bûcheronne frapper 3 fois sur 2 assauts.

DESCRIPTIF

Les Trolls forment avec les Elfes et les Nains l'un des peuples les plus anciens de Dère.
De fait, ils forment l'un des peuples humanoïde les plus éclairé du monde de pREhistoDON.

D'une constitution massive, robuste mais grossière, les Trolls mesurent plus de trois mètres et demi, et certains d'entres eux dépassent les quatre mètres. Leur peau est souvent d'une teinte brun-gris qui, s'épaississant avec l'âge, peut devenir réellement très dure.
La chevelure d'un Troll est toujours abondante et varie du blond cendré au blanc. Les individus mâles portent une barbe très longue qui descend au bas-ventre.
Les Trolls revêtent des fourrures épaisses qui les protègent contre le froid, et contre les coups.
D'une nature plutôt intelligente, rusée, les Trolls développent souvent, quand vient leur maturité, un sens assez poussé de l'humour, mais il s'agit surtout d'un humour de dérision ou d'un humour noir. De plus, les Trolls sont aussi souvent des esthètes passionnés. Ils aiment les airs de musiques entraînants, les jolies choses comme les statuettes fines, les miniatures… Il est donc possible de négocier avec un Troll, et certains se révèlent même particulièrement sympathique. Pourtant, il est totalement exclu de pouvoir négocier quoi que ce soit avec un Troll s'il vous surprend fouillant dans son « trésor ».
Les Trolls parlent leur propre langue, ainsi que l'Orque (60% d'entre eux), le Gobelin (45%) et l'Ilvanirien (30%)

Société. Mâles et femelles sont strictement égaux dans la société troll de cette époque reculée.

Religion. Les Trolls vouent un culte, rarement fervent, jamais fanatique, à la nature dans ses manifestations élémentaires. Ils rendent grâce à l'esprit des pluies, *Louhovil* et craignent l'esprit de la foudre *Klelak.* Quelques Trolls (environ 5%) prient la Dame Nature.

Reproduction et espérance de vie. Le troll parvient à maturité vers ses 25 ans. Une femelle est fécondable dès sa seizième année et jusqu'à ses 300 ans environ. La gestation est toujours simple (il n'existe aucun cas recensé de naissance multiple chez les Trolls) et sur 8 naissances, une seule sera celle d'une fille.
L'espérance de vie d'un Troll ancien est de 500 ans environ.

DIVERS

Vels

(1,55~1,65 m) (N.)
(dépourvu de pilosité, yeux blancs,
peau blanchâtre, absence de nez)

(Nb rencontré : 4~16 ou 50~150 individus)
(Vitesse : 6 à 7 m/sec)



E.V. : 18~25

Co : 6~11 **In** : 6~11 **Ch** : 5~10 **Ad** : 8~13 **Fo** : 7~12
Sag : 7~14 **Beau** : 4~10 **Con** : 9~15 **Per** : 12~17

1 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 0~4 (selon armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+2 (épieu durci)

DESCRIPTON

Les **Vels** sont les lointains ancêtres des Véhels, vivant dans le sud d'Organdia environ **100 000 ans avant l'époque actuelle**. De taille moyenne à petite, ils possèdent un corps trapu et robuste, assez proche de celui des humains. Ils sont déjà **totalement dépourvus de pilosité**. Leur visage ne possède aucun nez visible : ils respirent et perçoivent les odeurs grâce à un orifice situé dans le palais. Leur bouche présente la forme caractéristique en « bec de lièvre » que conserveront leurs descendants.

Société. Les Vels vivent en **petites communautés de 30 à 80 individus**, établies près des rivières, des lacs et des plaines fertiles du Sud. Contrairement à beaucoup d'autres peuples primitifs, ils sont relativement sédentaires et peuvent occuper un même territoire pendant plusieurs générations.
Ils construisent des huttes de bois, de roseaux, de terre et de peaux, parfois regroupées en petits hameaux.
Les Vels sont naturellement **calmes, patients et communautaires**. La violence entre membres d'un même groupe est rare. Il n'existe pas de chef permanent : les décisions importantes sont prises collectivement par les adultes, avec une influence particulière accordée aux individus les plus expérimentés.
Cette tradition donnera beaucoup plus tard naissance aux **conseils élus des villages véhels**.

Mode de vie. Les Vels vivent de **cueillette, de pêche et de chasse**, mais accordent une importance particulière aux végétaux. Ils connaissent remarquablement bien les cycles des plantes, les graines, les racines et les lieux où poussent les espèces comestibles.
Ils commencent également à protéger certaines zones riches en plantes sauvages et à favoriser volontairement leur croissance. Il ne s'agit pas encore d'agriculture, mais cette pratique constitue l'origine très lointaine de la vocation agricole des Véhels.
Excellents observateurs de la nature, les Vels sont surtout de **remarquables pisteurs**. Une empreinte, une branche cassée ou le comportement inhabituel d'un animal peut leur révéler la présence d'un prédateur ou d'un troupeau à plusieurs kilomètres.

Utu et Sama. Les Vels ne connaissent pas encore la religion complexe d'**Utu-Sama**, mais vénèrent déjà deux forces complémentaires.
Sama représente la naissance, la fertilité, la nourriture et tout ce qui croît. La terre fertile, les femelles gestantes et le retour des plantes après la saison froide lui sont associés.
Utu représente au contraire la mort, le déclin et le retour des êtres vivants à la terre.
Les Vels ne considèrent pourtant pas Utu comme mauvais. **Sama commence ce qu'Utu achève**, et aucun des deux ne peut exister sans l'autre.
Ils pensent déjà qu'une même essence vitale peut revenir plusieurs fois parmi les vivants. Cette croyance donnera beaucoup plus tard naissance au cycle des deux incarnations, féminine puis masculine, de la religion véhel.

Télépathie. Comme leurs descendants, les Vels possèdent une **communication télépathique naturelle** qui apparaît progressivement à la fin de l'enfance.
Elle est cependant moins maîtrisée que chez les Véhels modernes. À quelques centaines de mètres, ils peuvent transmettre des impressions simples, des avertissements, des émotions ou des images mentales.

Cette faculté explique probablement une partie de leur extraordinaire cohésion sociale. Lorsqu'un Vel découvre un danger, plusieurs membres du groupe peuvent être avertis **sans qu'aucun cri ne soit poussé**, avantage considérable pour la chasse comme face aux prédateurs.

Ainsi, les **Vels** possèdent déjà les traits fondamentaux de la future civilisation véhel : **tempérament paisible, décisions communautaires, proximité exceptionnelle avec la nature, talent pour le pistage, premières pratiques préagricoles, télépathie et croyance en la complémentarité de la vie et de la mort.**



Xi'i

(1,45~1,55 m) (N.)
(cheveux brun à noir, yeux clairs,
peau blanchâtre)

(Nb rencontré : 3~12 ou 40~100 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)



E.V. : 15~22

Co : 7~12 **In** : 7~12 **Ch** : 7~12 **Ad** : 7~12 **Fo** : 6~11
Sag : 9~18 **Beau** : 5~12 **Con** : 8~14 **Per** : 12~17

1 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 0~4 (selon armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+2 (massue)

DESCRIPTIF
Les **Xi'is** sont les lointains ancêtres des Xills. Il y a environ **100 000 ans**, ils occupent déjà la grande presqu'île située au nord-ouest d'Organdia.
De petite stature, dépassant rarement **1,70 m**, les Xi'is sont physiquement très proches des humains. Leur corps est généralement mince et agile. Mâles et femelles sont considérés comme parfaitement égaux : ils participent indifféremment à la chasse, à la défense du groupe, aux décisions collectives et aux pratiques religieuses.

Société et mode de vie. Les Xi'is vivent en **communautés de 40 à 100 individus**, installées principalement dans les plaines et les espaces dégagés. Certains campements sont saisonniers, tandis que d'autres sont occupés pendant plusieurs années.
Leurs habitations sont de grandes huttes faites de bois, de branchages, d'herbes et de peaux. Au centre du campement se dresse souvent un **grand mât de bois**, parfois haut de plusieurs dizaines de mètres. Il sert de poste d'observation et possède également une fonction religieuse.
Lors du passage à l'âge adulte, les jeunes doivent atteindre son sommet puis en redescendre au cours d'une épreuve dangereuse destinée à démontrer leur courage et leur confiance envers les esprits. Ce rite constituera l'origine lointaine de la future **cérémonie du Teglle**.
Les Xi'is vivent de chasse, de pêche et de cueillette. Très observateurs, ils possèdent une connaissance remarquable des plantes et des animaux.

Croyances. Les Xi'is pensent que **tous les éléments de la nature possèdent un esprit**. Certains arbres, sources, rochers ou animaux sont ainsi considérés comme sacrés.
Au-dessus de ces esprits se trouve **Ra**, puissance féminine associée à la naissance, à la végétation et aux animaux. Elle protège tout ce que les Xi'is considèrent comme appartenant au monde vivant et constitue l'ancêtre de la future déesse **Rama**.
Son adversaire est **Tiom**, esprit des créatures grouillantes et rampantes. Insectes, araignées et certains parasites sont considérés comme ses enfants. Il deviendra beaucoup plus tard le **Tiom'Rek** de la religion xill.
Quelques chamans assurent les rites et interprètent les manifestations des esprits. Ils constituent l'origine du puissant clergé que connaîtra la civilisation xill.

Les Fluss. Les Xi'is connaissent déjà les mystérieuses pierres appelées **Fluss**, des cristaux de quartz rouge découverts dans certaines régions de la presqu'île.
Ils pensent que ces pierres contiennent une parcelle de la puissance du monde naturel. Les Fluss sont conservés comme des objets sacrés et transmis entre membres du clan.
Certains Xi'is apprennent à **s'harmoniser avec leur Fluss**. À proximité de la pierre, ils deviennent capables de manifester des pouvoirs rudimentaires : communiquer avec un animal, ressentir la présence d'êtres vivants, accélérer la croissance d'une plante, transmettre une pensée, soigner une blessure ou provoquer de faibles manifestations du feu et de la pierre.
Les capacités varient considérablement d'un individu à l'autre et les chamans sont généralement ceux qui maîtrisent le mieux ces phénomènes.
Les Xi'is refusent presque toujours de confier un Fluss à un étranger. Le vol d'une de ces pierres est déjà considéré comme une offense extrêmement grave et peut provoquer la poursuite du voleur par plusieurs clans.

Héritage. Les Xi'is possèdent ainsi, sous une forme encore primitive, les principaux caractères de la future civilisation xill : **égalité entre mâles et femelles, préférence pour les grandes plaines, communautés structurées autour d'un mât rituel, culte de la nature et de Ra, méfiance envers les créatures de Tiom et surtout relation exceptionnelle avec les Fluss et la magie**.
Au fil des millénaires, **Ra deviendra Rama**, Tiom deviendra **Tiom'Rek**, les chamans formeront un véritable clergé et les simples mâts rituels des campements évolueront jusqu'aux gigantesques **Teglle** dominant les cités xills.



pREhistoDON
Le bestiaire



SUR DÈRE, AUX TEMPS FAROUCHES, LA NATURE EST IMPITOYABLE.

pREhistoDON – Le bestiaire » est le complément essentiel du guide du meneur pour le jeu de rôle REDON.

Ce grimoire vivant recense des dizaines de créatures sauvages qui peuplent Dère, des plus redoutables prédateurs aux proies les plus communes.

Vous y découvrirez leurs caractéristiques de jeu détaillées, leur habitat, leur comportement, leur alimentation, leur reproduction… tout ce qu'il faut savoir pour les faire évoluer dans vos scénarios avec réalisme et intensité.

La seconde partie explore les races humanoïdes intelligentes : rivales, alliées ou ennemies, elles partagent ce monde et entrent régulièrement en concurrence avec les humains pour les ressources, les territoires et la survie.

ATTENTION… ÇA MORD !

DANS CE LIVRE :



LE BESTIAIRE

Des créatures sauvages décrites et illustrées, avec toutes leurs caractéristiques de jeu et des conseils pour les utiliser dans vos scénarios.



LES HUMANOÏDES RIVAUX

Les principales races intelligentes qui peuplent Dère, leurs sociétés, leurs motivations et leurs relations avec les humains.

« David Dierickx livre ici une somme indispensable pour tout meneur qui veut faire vivre un monde préhistorique crédible, brutal et fascinant. »

– Les Chroniques d'Arkhanor

« Un bestiaire foisonnant, documenté, et terriblement inspirant. On sent la passion et le respect pour cette époque lointaine à chaque page. »

– Terres de Jeux

pREhistoDON est un jeu de rôle d'aventure et de survie dans un monde préhistorique réaliste et brutal. Inspiré par la préhistoire, les mythes anciens et la nature sauvage, il place vos personnages face à leurs plus grands défis : la faim, le froid, les prédateurs… et les autres.

R.E.D.O.N. : L'IMAGINATION AU POUVOIR

ISBN 978-2-493-12345-6

9 782493 123456

Prix : 39,90 € TTC

R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

www.redon-rpg.com

Conçu, écrit et illustré par David Dierickx