

BESTIAIRE



*Advanced
Athala*

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	p3	17. SUIVANTS DE GHOR	p12
2. GÉNÉRALITÉS	p3	18. DRAGONS	p13
2.1 Poison & résistance	p3	19. DIVERS	p14
2.2 Abréviations	p3		
2.3 Défense	p3		
2.4 Attaque	p3		
2.14 Définitions	p3		
2.141 Les caractéristiques	p3		
2.142 Bonus de rapidité	p3		
3. HERBIVORES	p4		
4. MONTURES	p4		
5. ANIMAUX D'ELEVAGE	p5		
6. GIBIER	p5		
7. CARNIVORES	p5		
8. OISEAUX	p6		
9. REPTILES	p7		
10. INSECTES	p7		
11. POISSONS	p8		
12. HOMMES	p8		
13. PEUPLADES	p9		
14. CONSTRUCTIONS ANIMÉES	p10		
15. GOLEMS	p10		
16. MORTS-VIVANTS	p11		



1. INTRODUCTION

Le présent bestiaire a été conçu de manière à ce qu'il soit utilisé pour le monde d'Athala, Rayhana. Les créatures que vous découvrirez dans ce manuel sont donc rencontrées dans cet univers. Libre à vous d'adapter ou d'en inventer d'autres pour votre propre univers. La première partie de ce manuel vous décrit les animaux communs. La seconde, les créatures monstrueuses.

2. GÉNÉRALITÉS

Les noms de créatures sont donnés à titre d'exemple et peuvent convenir pour une créature similaire. Par exemple vous pouvez utiliser les caractéristiques d'un boeuf pour une vache. D'autre part, les caractéristiques indiquées correspondent à un animal adulte moyen. Ces dernières peuvent varier légèrement en fonction de l'âge.

2.1 Poison & resistance

Pour savoir si un personnage résiste à un poison, à une maladie, utilisez la règle ci-dessous.

Constitution - sévérité du poison / de la maladie + 1D20

Jet	Effets
<5	Complètement raté, effets doubles
5 à 19	Raté, effets normaux
20 à 30	Réussit, aucun effet
>30	Immunisé, +5 lors prochaine résistance équivalente

2.2 Abréviations

Vous trouverez plusieurs abréviations dans les tableaux ci-après, voici leur signification.

PV : Points de vie

Armures :

- FL: fourrure légère
- FD: fourrure épaisse
- CA: chaîne animale
- PA: plaques animale
- T: tissu
- C: cuir
- CR: cuir rigide
- C: chaîne
- CD: chaîne double
- P: plaques

Init: bonus à n'initiative

Déf: bonus à la défense

PER: Perception

VOL: Volonté

PP: Points de pouvoir

Taille P/N/G: Petit/normal/grand, correspond à la table de localisation à utiliser.

Dépl.: déplacement

- TL: très lent
- L: lent
- N: normal
- R: rapide
- TR: très rapide

Comp: comportement

- A: Amical, aidera si possible.
- B: craintif, évitera le contact direct
- C: neutre
- D: hostile, attaque possible
- E: Agressif, attaque à vue

Nbre: Nombre de créatures habituellement rencontrées.

Tr.: Trésor. Possessions de la créature, voir livre Trésors.

2.3 Défense

Lorsqu'une astérisque est accolée au chiffre de défense cela signifie que la créature utilise un bouclier et que ce dernier est compté. Sauf si avis contraire spécifié, la valeur de défense du bouclier est alors de 5.

► **Exemple :** Défense : 6* , signifie que la défense est de 6, bouclier porté, 1 sans bouclier.

2.4 Attaque

- Certaines créatures sont si fortes que les dommages qu'elles infligent sont multipliés par deux. Cela sera indiqué le cas échéant dans la partie "attaque(s)".

- Certaines créatures peuvent utiliser plusieurs attaques simultanément. Lorsque c'est le cas les différentes attaques sont séparées par ce symbole : &.

► **Exemple :** +20 Morsure & +12 Griffe



3. HERBIVORES

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Antilope	1	10	FL	6	8	+5 Cornes 1d4	17	5	-	N	TR	B	2-200	-
Biche	1	8	FL	5	7	+5 Sabots 1d2	16	5	-	N	R	B	2-20	-
Buffle	1	30	FL	2	2	+10 Cornes 1d6 +8 Sabot 1d3	14	5	-	G	R	B	2-40	-
Daim	1	22	FL	4	3	+12 Cornes 1d4	15	5	-	N	R	B	1-20	-
Cerf	1	20	FL	4	4	+10 Cornes 1d3	15	5	-	N	R	B	1-4	-
Giraffe	1	25	FL	2	5	+8 Sabots 1d3	14	5	-	G	N	B	2-8	-
Lièvre	1	1	FL	6	9	+20 Griffes 2d4 +18 Morsure 1d8	16	5	-	P	R	B	1-10	-
Rongeur	1	1	FL	6	8	+18 Griffes 2d3 +16 Morsure 1d6	15	5	-	P	R	B	-	-
Zèbre	1	22	FL	4	4	+18 Griffes 2d3 +14 Morsure 1d4	14	5	-	G	TR	B	2-20	-

Les animaux décrits peuvent servir pour des espèces similaires. Rongeur est une description générique regroupant plusieurs espèces.

4. MONTURES

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Cheval	1	30	FL	3	4	+12 Sabots 1d3	17	5	-	G	TR	A	-	-
Cheval de guerre	1	40	FL	2	5	+14 Charge 1d6 +14 Sabots 1d4	16	5	-	G	TR	A	-	-
Cheval de guerre lourd	1	50	FL	2	5	+16 Charge 1d6 +16 Sabots 1d4	14	5	-	G	TR	A	-	-
Cheval de trait	1	35	FL	0	2	+12 Sabots 1d4	15	5	-	G	R	A	-	-
Dromadaire/Chameau	1	28	FL	0	2	+10 Morsure 1d2	15	5	-	G	N	A	-	-
Elephant	1	90	FL	-2	0	+20 Charge 1d12 +15 Cornes 1d10	14	5	-	G	N	A	-	-
Mule/Poney	1	30	FL	2	3	+12 Sabots 1d3	16	5	-	G	R	A	-	-
Pur-sang	1	25	FL	4	5	+10 Sabots 1d3	15	5	-	G	TR	A	-	-

Cheval

Cheval commun. C'est le moyen de locomotion le plus répandu parmi les voyageurs. On en trouve un peu partout, et à tout les prix. Posséder un cheval est un signe extérieur de richesse. C'est généralement le privilège des nobles et bourgeois. Hormis son prix (2 pièces d'or en moyenne), il nécessite un entretien de chaque instant.

Cheval de guerre

Ces chevaux suivent un dressage particulier afin de leur forger un caractère apte à la guerre. Ils sont généralement issus de races robustes. Peu de choses les effraient et lorsque la situation l'exige, ils peuvent combattre eux même. Ils sont sélectionnés à la base pour leur intelligence et leur robustesse. Ils connaissent quelques mots (ex: comme un chien) qu'ils savent interpréter. Il est extrêmement difficile de trouver un tel cheval à la vente.

► *Spécial : Cette monture procure un +2 au talent Chevaucher ainsi qu'au combat à cheval.*

Cheval de guerre lourd

Très peu de chevaux de guerre peuvent prétendre au second dressage. Ces chevaux exceptionnels sont généralement détenus par les seigneurs ou les rois. Une partie de leur second dressage s'effectue conjointement avec leur futur maître. Ils apprennent alors à connaître leur maître et à agir comme un seul.

► *Spécial : Cette monture procure un +5 au talent Chevaucher ainsi qu'au combat à cheval.*

Cheval de trait

Cheval de race spécifique, utilisé pour effectuer des travaux difficiles. Ce cheval plus lourd et trapu ce rencontre fréquemment en milieu rural. Les paysans les plus chanceux en possèdent un, les autres se partagent à plusieurs cet «outil» indispensable au labour.

Dromadaire/chameau

Utilisés dans les régions désertiques aussi bien pour le transport que pour la viande ou le lait. Posséder une telle monture s'avère indispensable pour effectuer de grandes traversées dans le désert.

Elephant

Présents dans les régions tropicales, ils sont aussi bien utilisés pour le labeur que pour la guerre.

Mule/poney

Principalement utilisés pour porter des charges, ils sont plus petits que leur cousin le cheval. Ils sont notamment utilisés en région montagneuse ou les chemins sont étroits.

Pur-sang

Cheval de race spécifique, utilisé pour la course. Cheval assez rare, généralement possédé par de riches propriétaires (ex : nobles, bourgeois). Fragile et inadapté au voyage. Cheval très dur à trouver, mis à part le lieu d'élevage, il se trouve dans les plus grandes cités du royaume.



5. ANIMAUX D'ELEVAGE

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Boeuf/vache	1	50	FL	-2	2	+14 Charge 1d6 +12 Sabots 1d4	20	5	-	G	N	A	-	-
Cochon	1	10	FL	0	3	+12 Morsure 1d2	20	5	-	N	N	N	-	-
Lapin	1	2	FL	5	6	+0 Morsure 1d1	20	5	-	P	R	B	-	-
Oie	1	4	FL	2	4	+5 Bec 1d1	20	5	-	P	N	B	-	-
Mouton	1	8	FL	2	5	+12 Charge 1d3	20	5	-	N	N	B	-	-
Poule	1	2	FL	2	4	+0 Bec 1d1	20	5	-	P	N	B	-	-
Senaur	1	55	FD	0	2	+14 Charge 1d6 +12 Sabots 1d4	16	5	-	G	N	A	-	-

Senaur

Animal herbivore de grande taille (environ 2m à 2.5m au garrot) principalement rencontré dans le nord du continent d'Esteral, il constitue la principale ressource de viande et de lait de ces régions. Il est également utilisé comme animal de trait. En période froide, le senaur possède une imposante toison qui le protège contre les rigueurs du climat, que l'on utilise pour faire des vêtements chauds. Lorsque le bois manque, leurs bouses sont également utilisées pour se chauffer. Leurs cornes, leur cuir et leurs sabots sont également appréciés pour la fabrication de différents objets.



► Note : Les animaux décrits peuvent servir pour des espèces similaires. Par exemple les caractéristiques du mouton peuvent servir pour la chèvre, celles de l'oie pour le canard, etc.

6. GIBIER

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Biche	1	8	FL	6	8	+5 Cornes 1d2	16	5	-	N	R	B	2-20	-
Cerf	1	20	FL	4	4	+10 Cornes 1d3	15	5	-	N	R	B	1-4	-
Faisan	1	2	FL	5	6	+5 Bec/Serres 1d1	18	5	-	P	N	B	1-2	-
Lièvre	1	4	FL	2	4	+1 Morssure 1d1	16	5	-	P	R	B	1-10	-
Ours	1	8	FL	2	5	+16 Griffes 2d6 +16 Morssure 1d6	16	5	-	G	R	D	1	-
Sanglier	1	2	FL	2	4	+16 Charge 1d6	14	5	-	N	R	D	2-20	-

Les exemples donnés de gibier correspondent aux régions à climat tempéré. Vous pouvez cependant partir de cette base pour adapter tout animal considéré par l'homme comme du gibier pour les autres régions.



7. CARNIVORES

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Chat domestique	1	3	FL	5	8	+10 Griffes 1d1 +8 Morsure 1d1	20	5	-	P	N	B	-	-
Chat sauvage	1	5	FL	6	8	+15 Griffes 1d2 +10 Morsure 1d2	20	5	-	P	R	N	-	-
Chien domestique	1	8	FL	4	6	+12 Morsure 1d2	20	5	-	N	N	B	1	-
Guépard	1	17	FL	6	4	+18 Griffes 2d3 +14 Morsure 1d4	20	5	-	N	R	D	1-20	-
Karshan	3	45	FL	4	6	+26 Griffes 2d8 +25 Morsure 1d10	20	5	-	G	R	D	1	-
Lion	3	30	FL	4	3	+20 Griffes 2d4 +18 Morsure 1d8	20	5	-	N	R	D	1	-
Loup	1	10	FL	4	6	+16 Morsure 1d3	20	5	-	N	R	D	1-8	-
Lynx	1	8	FL	6	7	+16 Griffes 1d3	20	5	-	N	R	D	1	-
Panthère	2	15	FL	6	6	+18 Griffes 2d3 +16 Morsure 1d6	20	5	-	N	TR	D	1-8	-
Renard	1	8	FL	2	5	+12 Morsure 1d3	20	5	-	P	R	E	1	-
Tigre	3	30	FL	8	5	+20 Griffes 2d4 +18 Morsure 1d8	20	5	-	N	R	N	1-3	-

Chat domestique

Cet animal est particulièrement apprécié dans une maison pour la chasse qu'il mène aux rongeurs nuisibles. Chez les nobles il n'est pas rare d'apercevoir des chats de race utilisés en animal de compagnie.

Chat sauvage

Plus grand que son cousin domestique le chat sauvage est présent dans les régions tempérées et montagneuses. Il évitera tant que possible tout contact avec l'homme.

Chien domestique

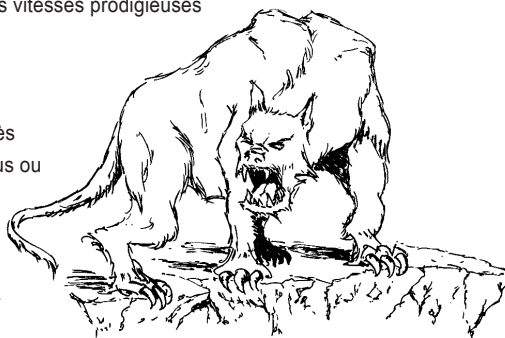
Utilisé comme garde et aide à la chasse, le chien est assez fréquent aux côtés des hommes.

Guépard

Le guépard est certainement l'animal le plus rapide du monde. Il est capable de courir à des vitesses prodigieuses sur de courtes distance.

Karshan

Terrible félin à la fourrure blanche en hiver et grise en été. Ces griffes sont noires et sont très recherchées. Vivant plutôt en solitaire, il n'en est pas moins très dangereux et seuls des fous ou des chasseurs émérites se lancent sur ses traces. De la taille d'un très gros tigre, soit plus d'1.50m au garrot, des légendes parlent de créatures bien plus grandes loin au nord. Lorsque qu'un Karshan attaque un troupeau de sénateurs, le goût du sang le rend ivre de tuerie et les bêtes tuées se comptent alors par dizaines. Ils apprécient les régions montagneuses.



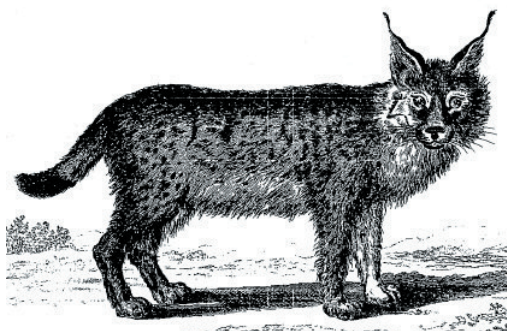
Loup

Hantise de l'homme depuis la nuit des temps, les loups se déplacent en meute.

Nombre d'histoires circulent sur des loups affamés, mangeurs d'homme. Il est très souvent chassé.

Lynx

Présent dans les régions montagneuses le lynx se nourrit de petits animaux. Il est très difficile d'en apercevoir car très craintif.



Renard

Vivant dans les régions tempérées cet animal n'hésite pas à s'approcher des habitations humaines la nuit pour subtiliser son repas. Il est considéré à ce titre par les hommes comme un nuisible.

Tigre

Puissant et rapide, ce félin ne se trouve heureusement que dans peu d'endroits du monde. Il est craint et chassé par les hommes. Certains cultes lui vouent une adoration.

► *Spécial : Lorsqu'un tigre attaque sans avoir été repéré, il saute à la gorge de sa victime. Lors de ce genre d'attaque le tigre dispose d'un bonus de visée sur la table de localisation de +/- 6.*



8. OISEAUX

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Aigle	1	10	FL	6	4	+10 Serres/Bec 1d3	20	5	-	N	TR	N	1	-
Chauve-souris	1	3	FL	5	6	+3 Serres/Bec 1d1	20	5	-	P	TR	B	1-100	-
Chouette	1	5	FL	4	4	+8 Serres/Bec 1d2	20	5	-	P	TN	N	1	-
Condor	1	9	FL	5	4	+9 Serres/Bec 1d3	20	5	-	N	TR	N	1	-
Faucon	1	5	FL	7	8	+7 Serres/Bec 1d2	20	5	-	P	TR	N	1	-
Hibou	1	5	FL	4	4	+8 Serres/Bec 1d2	20	5	-	P	TR	N	1	-
Oiseau (petit)	1	1	FL	6	6	+0 Serres/Bec 1d1	20	5	-	P	TR	B	-	-
Oiseau (moyen)	1	3	FL	6	6	+5 Serres/Bec 1d2	20	5	-	P	TR	B	-	-
Oiseau (grand)	1	7	FL	6	6	+10 Serres/Bec 1d3	20	5	-	N	TR	B	-	-
Vautour	1	8	FL	5	5	+7 Serres/Bec 1d2	20	5	-	N	TR	D	1-10	-

Les animaux décrits peuvent servir pour des espèces similaires.

9. REPTILES

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Alligator/Crocodile	1	17	C	-2	0	+18 Morssure 1d12	12	5	-	G	N	B	1-6	-
Lézard	1	2	T	6	5	+0 Morssure 1d1	16	5	-	P	R	N	1-4	-
Lézard (grand)	1	6	T	4	4	+5 Morssure 1d2	15	5	-	P	N	B	1-2	-
Serpent (inoffensif)	1	2	T	2	2	+0 Morssure 1d1	20	5	-	P	R	D	1-2	-
Serpent (constrictor)	1	12	T	-4	0	+12 Morssure 1d2	20	5	-	P	R	D	1	-
Serpent (venimeux)	1	3	T	2	2	+14 Morssure 1d1	20	5	-	P	R	D	1-2	-
Serpent (mortel)	1	3	T	4	2	+16 Morssure 1d1	20	5	-	P	R	D	1	-
Tortue	1	3	P	-6	0	+1 Bec 1d1	10	5	-	P	R	D	1-10	-
Tortue (grande)	1	10	P	-6	0	+8 Bec 1d3	10	5	-	N	TR	D	1-8	-
Varan	1	12	T	2	2	+15 Morssure 1d4	15	5	-	N	R	E	1-10	-

Les serpents décrits ici vous permettent de définir la majorité des serpents que vos aventuriers peuvent rencontrer : inoffensif, constrictor, venimeux, mortels. Il existe évidemment nombre de races aux capacités diverses. Le MJ est libre de s'inspirer de ces exemples pour décrire ces dernières.

Serpent constrictor

Les serpents constrictors sont non venimeux. Leur technique de chasse consiste la plupart du temps à ce laisser tomber sur leur proie pour ensuite l'étrangler. Une fois sa proie étouffée ou noyée ils l'avalent. Exemples de serpents constrictor : boa, anaconda.

► *Spécial : Attaque par étranglement. Règle : jet sous force -5. Trois échecs consécutifs signifient que la proie est étouffée.*

Serpent venimeux

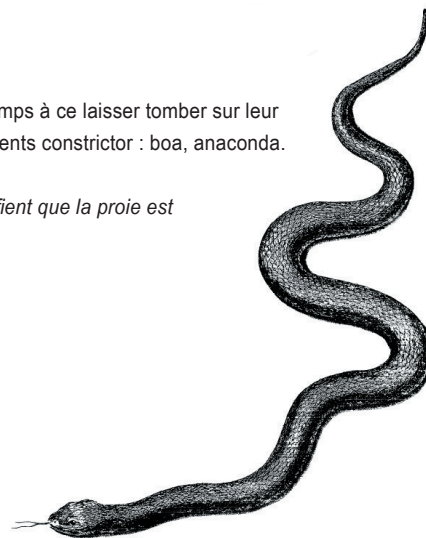
Serpent venimeux. Exemples de serpents venimeux : vipère, cobra.

► *Spécial : Poison. Sévérité 15, effets : 2d10 PV.*

Serpent mortel

Serpent venimeux au poison très puissant. Exemples de serpents mortels : crotal, corail.

► *Spécial : Poison. Sévérité 17, effets : 4d8 PV.*



10. INSECTES

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Araignée blanche	1	5	T	2	4	+10 Pique 1d1	20	5	-	P	N	E	5-15	-
Araignée (venimeuse)	1	1	T	0	4	+5 Pique 1d1	16	5	-	P	N	B	1-8	-
Araignée (mortelle)	1	1	T	0	4	+7 Pique 1d1	16	5	-	P	N	B	1-4	-
Insecte	1	1	T	0	5	+0 Pique 1d1	10	5	-	P	N	B	-	-
Scorpion (venimeux)	1	1	T	-2	3	+5 Pique 1d1	12	5	-	P	N	B	1-8	-
Scorpion (mortel)	1	1	T	-2	3	+7 Pique 1d1	12	5	-	P	N	B	1-4	-

Araignée Blanche

Rapides et très souvent mortelles, ces araignées vivent en colonie plus ou moins importante, s'établissant dans des tunnels peu fréquentés et attrapant dans leurs toiles tout ce qui peut constituer un repas pour elles. De taille moyenne, le corps de ces arachnides fait environ une quinzaine de centimètres. Huit longues pattes fines portent l'ensemble à 60 à 80 cm de diamètre. D'un blanc presque translucide, ces créatures vivent le plus souvent en communauté, fonçant sur une proie à toute vitesse, pour la piquer et lui injecter un venin paralysant. Contrairement à la plupart de leurs congénères, elles ne cherchent pas à envelopper leur victime dans une toile. Elles possèdent de terribles mandibules capables de découper la chair, voir des cuirs peu épais pour s'en nourrir. Elles se servent également de certains corps de leurs victimes comme couveuses et y pondent leur oeufs. Lors de leur éclosion, les petites araignées trouvent ainsi assez de nourriture à leur développement. Les araignées blanches tissent des toiles peu résistantes, leur fonction n'étant pas d'immobiliser une victime mais de leur permettre de se déplacer. Les fils sont très fins, blancs et presque invisibles lorsqu'il n'y en a qu'un ou deux. Ce sont les premiers que l'on ressent, souvent comme un simple chatouillement sur le visage et que l'on balaye de la main. Mais, il font partie du dispositif de capture de proie des araignées blanches. Tous les fils sont savamment reliés entre eux, et le fait de toucher même le plus petit d'entre eux alerte l'ensemble de la colonie. Le coeur de la colonie est quant à lui un enchevêtrement de toile et de fils si rapprochés qu'ils forment des rideaux blancs qui pendent de toutes les parois et sur lesquels se déplacent avec dextérité les arachnides.

► *Spécial : Poison. Sévérité 10, effets : Paralysie pendant un nombre d'heure égal à l'échec du jet de résistance.*



Araignée venimeuse, scorpion venimeux

Correspond aux insectes possédant un venin incapacitant, non mortel pour l'homme.

► *Spécial : Poison. Sévérité 5, effets : Fièvre, nausée pendant un nombre d'heure égal à l'échec du jet de résistance.*

Araignée mortelle, scorpion venimeux

Correspond aux araignées possédant un venin très puissant pouvant tuer un homme. Insectes rares.

► *Spécial : Poison. Sévérité 10, effets : Fièvre, nausée pendant un nombre d'heure égal à l'échec du jet de résistance. Echec critique : Mort.*

11. POISSONS

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Anguille électrique	1	5	T	2	5	+0 Morssure 1d1	12	5	-	P	N	B	1-10	-
Baleine	1	120	FD	-6	0	+10 Queue 1d20	8	5	-	G	L	N	1-2	-
Dauphin	1	15	FL	4	6	+12 Morssure 1d3	16	5	-	N	R	A	1-100	-
Orque	1	45	FD	2	4	+25 Morssure 2d8	20	5	-	G	R	D	1-20	-
Poisson (petit)	1	1	T	6	8	+0 Morssure 1d1	15	5	-	P	R	B	-	-
Poisson (moyen)	1	3	T	4	7	+5 Morssure 1d1	15	5	-	P	R	B	-	-
Poisson (grand)	1	8	T	2	6	+10 Morssure 1d2	15	5	-	P	R	B	-	-
Piranha	1	3	T	6	8	+10 Morssure 1d3	20	5	-	P	R	E	1-100	-
Requin	1	20	FL	4	5	+15 Morssure 1d8	20	5	-	N	R	D	1-8	-
Requin (grand)	2	50	FD	2	3	+25 Morssure 2d8	20	5	-	G	R	E	1	-
Sangsue	1	1	T	0	5	+12 Morssure 1d3	8	5	-	P	L	N	1-10	-
Shaem	1	5	T	4	7	+0 Morssure 1d1	14	5	-	P	N	B	1-8	-



Anguille électrique

Lorsqu'elle se sent en danger, l'anguille électrique peut lancer une décharge électrique afin de paralyser son attaquant.

► *Spécial : Pas de jet de résistance. Les dégâts infligés sont en fonction de l'armure portée. Tissu/cuir : 1d3, rien : 1d4, métal : 1d6.*

Sangsue

Principalement rencontré dans les marécages et autres eaux saumâtres.

Shaem

Un poisson aveugle, très gras, vivant au fond des lacs souterrains. Son corps est allongé, de forme pyramidale et plat au dessous. Les shaems possèdent plusieurs barbillons leur servant à se diriger et à repérer leurs proies. La taille moyenne de ce poisson est de 50 cm, mais il n'est pas rare d'en pêcher des spécimens plus grands.



12. HOMMES

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Villageois	1	15	T	10	2	+8 Arme ou poings	10	10	-	N	N	C	-	A
Paysan	1	16	T	10	2	+10 Arme ou poings	12	8	-	N	N	C	-	A
Marchand	2	15	T	10	2	+12 Arme	14	10	-	N	N	C	-	CE
Soldat	2	17	CS/R	10	6*	+15 Arme	10	12	-	N	N	C	-	B
Capitaine	3	20	Ch	12	7*	+20 Arme	10	15	-	N	N	C	-	CE
Maitre d'arme	4	25	Ch/P	12	8*	+25 Arme	10	18	-	N	N	C	-	DF
Seigneur	5	25	P	10	8*	+25 Arme	10	18	-	N	N	C	-	DDG

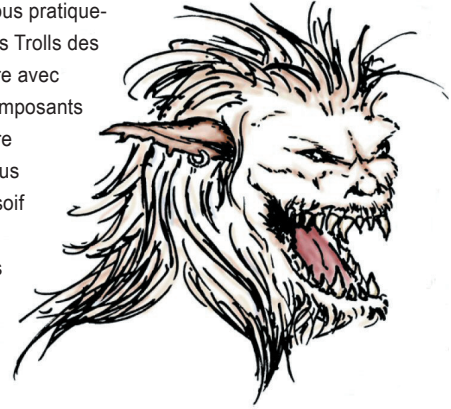
Les caractéristiques données sont des exemples. Elle peuvent considérablement varier suivant la culture, le lieu ainsi que l'équipement personnel.

13. PEUPLADES

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Troll des glaces	3	50	FL	10	6*	+20 Poings/griffes 2d6 +28 Arme	16	7	-	N	N	E	-	-
Troll Sauvage	3	45	FL	10	1	+15 Poing/griffes 2d6	16	7	-	N	N	E	-	-
Trollkin	2	16	T	15	7*	+16 Griffes 1d4 +14 Arme	16	5	-	N	N	E	-	-
Taurusque	3	30	T	10	7*	+22 Arme	12	10	-	N	N	C	-	-
Géant	4	50	T	8	6*	+25 Arme (dégâts X2)	10	10	-	G	N	D	-	-

Troll

Les trolls des Glaces ne sont pas les seuls représentants de cette race. On trouve des trolls sous pratiquement tous les climats (bien que rarement en région désertique). Les trolls blancs (aussi appelés Trolls des Neiges ou des Glaces, mais aussi démons des neiges par ceux qui ont survécu à une rencontre avec cette machine à tuer) sont d'une taille impressionnante allant de 1.80m à 2.30m pour les plus imposants d'entre eux. Leur corps est recouvert de longs poils blancs qui les protègent parfaitement contre les froids glacials du nord. Ils possèdent une musculature en rapport avec leur taille, ils sont tous capable de soulever plus de 100kg sans grande difficulté. Agiles et puissants, guidés par une soif de combat et du sang, ce sont des chasseurs émérites, leur proie pouvant être aussi bien des karshans, des humains ou des nains. Leur corps seul est une arme. Leurs mains et leurs pieds sont munis de griffes acérées leur permettant de se déplacer sur la glace et leur dentition peut déchiquetée même une viande gelée. Les trolls ont une très bonne vision de nuit et dans l'obscurité, et seul un soleil direct peut les gêner. Seul point faible que les nains ont découvert récemment, les trolls ne savent pas nager et ne se risquent jamais à traverser des étendues d'eau où la profondeur serait trop importante. On distingue quelques variations de cette race qui est sans doute la plus dangereuse. Ces «variantes» vivent en forêt ou dans des zones montagneuses isolées un peu partout sur le continent. Leur apparence est quelque peu différente de leur congénère du nord, moins velu, et au caractère à peine moins agressif. Mais surtout moins évolués socialement. Ils s'apparentent plus à des tribus de trolls sauvages. (Voir partie 5 de l'atlas 2 pour plus d'information sur les trolls)



► *Spécial : un troll blanc, lorsqu'il est en combat, peut entrer dans une frénésie qui le rend immunisé aux étourdissements. Comptez 10% de chance à chaque séquence de combat.*

Trollkin

Apparentés aux trolls et certainement issus de la même souche, on les appelle aussi gobelins ou orcs dans certaines régions. Plus petits, et moins effrayant physiquement, leur taille moyenne est d'environ 1.30m à 1.40m. Très agiles et hargneux, ils aiment attaquer en nombre leurs victimes. Ils sont répandus un peu partout sur le continent, vivant dans des endroits peu fréquentés par l'homme. Cependant leur taux de natalité très élevé fait que, cycliquement, leur population s'accroît de façon très importante. Les ressources vitales devenant insuffisantes, ils se tournent vers les territoires humains. Et dans certains cas, cela peut prendre l'ampleur d'une invasion.



Taurusque

Pour décrire les Taurusques, on pourrait dire qu'ils ont un corps humain, une tête de taureau, et des sabots en guise de pieds. Plutôt grands, les Taurusques mesurent de 2.00m à 2.40m et sont tous très musclés. De culture guerrière, adeptes des combats de type lutte, ils aiment les armes et les combats individuels. Les Taurusques n'ont pas vraiment d'unité entre eux, et fonctionnent comme des clans avec un leader (en général le plus fort). De plus, ils n'utilisent pas la magie et détestent tout les lanceurs de sorts. A ce titre, ils disposent d'une résistance à toute magie de +10.



Géant

Les géants sont les créatures humanoïdes les plus grandes rencontrées sur le monde. Ils mesurent 4 mètres et plus, sont dotés d'une force en conséquence. Tous les dégâts infligés par ces créatures sont multipliés par deux. Doués dans de nombreux arts dont celui la guerre, il sont heureusement pour les autres races peu nombreux.

14. CONSTRUCTIONS ANIMÉES

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Petit	2	20	CR	2	2	+20 Arme 1d6	10	-	-	P	L	-	-	-
Moyen	3	40	C	2	5	+25 Arme 1d8	10	-	-	N	L	-	-	-
Grand	5	80	P	2	5	+25 Arme 2d6	10	-	-	G	L	-	-	-
Guerrier Chaotique	6	200	P	2	10	+35 Arme 2d12+2	10	-	-	G	L	-	-	-

Les constructions animées sont le résultat du talent de savants doués et de puissants mages. Inutile de dire que ce genre de "créature" est très rare. Le savant assemble des matériaux de forme particulière afin de constituer un "pantin" inanimé. Un mage insuffle ensuite une vie magique à ce pantin avec des directives très précises. Ce procédé est long et nécessite des runes très puissantes. Certaines de ces constructions animées peuvent servir à garder un lieu, une personne ou avoir une mission. De part leur nature, ces entités se déplacent lentement et dans une démarche particulière (ex : à la manière d'un robot). Elles sont dotées d'une intelligence limitée, nécessaire à leur mission. A moins que leur but ne le nécessite pas, les constructions animées sont dotées d'un membre qui leur sert d'arme (ex : une lame scellée à un "bras").

Les petites constructions animées sont généralement en bois, les moyennes en bronze, les grandes en fer.

Guerrier chaotique

Le Guerrier Chaotique est la plus célèbre de ces constructions. Mesurant 4m, entièrement constitué d'Eog, il dispose de deux haches de taille impressionnante. Il est capable de couper un homme en armure de plaques en deux juste avec l'une d'entre elle. Un tel être n'a pu être constitué que par l'élite savante du royaume et un mage d'une puissance incroyable. Avoir ce genre de chose à ses trousses signifie être mort. Il ne respire pas, ne mange pas, ne se repose pas, n'a aucun état d'âme et ne s'arrête qu'une fois sa mission accomplie.

► *Spécial : Ces créatures ne craignent pas les coups critiques ni aucun malus (saignement, étourdissement, etc...). Le seul moyen pour le joueur d'en arriver à bout est de descendre ses points de vie à zéro ou de l'immobiliser. N'ayant aucune identité propre, elles sont également immunisées à toute sorte de magie non élémentaire.*

15. GOLEMS

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Golem d'Argile	2	20	T	0	2	+9 Poing 1d3 & +9 Poing 1d3	10	-	-	G	L	-	-	-
Golem de Pierre	3	35	C	0	3	+12 Poing 1d4 & +12 Poing 1d4	10	-	-	G	L	-	-	-
Golem de Fer	4	50	P	0	4	+15 Poing 1d6 & +15 Poing 1d6	10	-	-	G	L	-	-	-
Golem d'Acier	4	70	P	0	5	+19 Poing 1d6 & +19 Poing 1d6	10	-	-	G	L	-	-	-
Golem de Daëlin	5	90	P	0	6	+22 Poing 1d8 & +22 Poing 1d8	10	-	-	G	L	-	-	-
Golem de Laen	5	120	P	0	7	+27 Poing 1d8 & +27 Poing 1d8	10	-	-	G	L	-	-	-



Les golems ou autrement appelés statues animées sont construits sur la même base que les constructions animées au détail près de leur apparence physique. C'est un sculpteur qui leur donne forme dans un matériel plus ou moins solide avant que le rituel magique servant à leur animation soit commencé. Les golems sont systématiquement construits pour garder quelque chose. Ils sont "endormis" et ressemblent dans cet état à n'importe quelle statue. Suivant un processus pré-établi (ex : entrer dans leur pièce, prononcer un mot, activer un mécanisme, etc...) ils se "réveillent" et font ce pour quoi ils ont été créés : ils détruisent ce qui est responsable de leur réveil. Les golems constitués dans les matériaux les plus robustes (Daëlin, Laen, Eog) sont extrêmement rare.

► *Spécial : Ces créatures ne craignent pas les coups critiques ni aucun malus (saignement, étourdissement, etc...). Le seul moyen pour le joueur d'en arriver à bout est de descendre ses points de vie à zéro ou de l'immobiliser. N'ayant aucune identité propre, elle sont également immunisées à toute sorte de magie non élémentaire.*

16. MORTS VIVANTS

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Squelette	1	10	CR	-2	2	+15 Arme +15 Griffes 1d3	9	5	-	N	N	-	-	-
Zombie	2	15	T	-2	2	+21 Griffes 1d3 +16 Morssure 1d2	9	5	-	N	N	-	-	-
Spectre	4	50	T	0	8	Spécial	10	10	-	N	N	C	-	-
Liche	6	100	T	0	5	+30 Arme	14	18	-	N	N	E	-	DDG
Vampire	5	75	T	4	4	+29 Arme + 29 Griffes 2d3	14	15	-	N	N	C	-	DM

A la mort d'une créature, son esprit quitte son enveloppe corporelle pour s'élever vers d'autres sphères et rejoindre d'autres esprits pour former ce qu'on appelle des démons ou des esprits. Mais il arrive parfois que l'esprit unique refuse de quitter l'enveloppe de chair ou le(s) lieu(x) qu'il fréquentait de son vivant, préférant hanter les vivants et souvent inconscient de sa propre mort.

Squelette

Les squelettes sont des morts de longue date animés par une puissance magique faible. Ce sont les morts vivants les plus faciles à créer pour un nécromancien. Ils n'ont que peu d'intelligence et obéissent généralement à un maître tant que la magie qui les anime subsiste. Les squelettes n'ont pas de volonté propre, uniquement celle de celui qui les a créés. Ils n'existent pas à l'état "naturel", uniquement grâce à la magie.

► **Spécial :** Ces créatures ne craignent pas les coups critiques ni aucun malus (saignement, étourdissement, etc.). Le seul moyen pour le joueur d'en arriver à bout est de descendre ses points de vie à zéro ou de l'immobiliser.

Zombie

Comme les squelettes, les zombies sont animés par la magie. Ils sont aussi peu intelligents et seule leur apparence physique diffère. Les zombies sont issus de morts récents qui sont dans un état de décomposition plus ou moins avancé. Les zombies n'ont pas de volonté propre, uniquement celle de celui qui les a créés. Ils n'existent pas à l'état "naturel", uniquement grâce à la magie.

► **Spécial :** Ces créatures ne craignent pas les coups critiques ni aucun malus (saignement, étourdissement, etc.). Le seul moyen pour le joueur d'en arriver à bout est de descendre ses points de vie à zéro ou de l'immobiliser. Lorsqu'un zombie inflige une blessure il transmet une maladie apparentée à la gangrène. Cette maladie d'une sévérité de 5 se propage peut à peut jusqu'à la mort de la victime. En un nombre de jour égal à la constitution de la victime, tout le corps est putréfié et la victime meurt. Seule la magie peut guérir cette maladie ou une amputation si rapide.

Spectre

Un spectre est aussi appelé revenant ou encore fantôme. A l'instar des squelettes ou des zombies, il n'est pas créé. Il correspond à un esprit qui refuse de quitter le lieu qu'il fréquentait de son vivant pour des raisons diverses, souvent ignorant sa propre mort. On dit que spectres apparaissent plus particulièrement dans des endroits où des gens sont morts d'une façon horrible. Chaque spectre a sa propre volonté. Certains essayeront de se venger, d'autres exécuteront un rituel immuable. Ils sont parfois capables d'interférer avec le milieu du monde réel (certains objets ou mobilier).

► **Spécial :** Ces créatures ne craignent pas les coups critiques ni aucun malus (saignement, étourdissement, etc.). Le seul moyen pour le joueur d'en arriver à bout est de descendre ses points de vie à zéro ou de l'immobiliser. Seules la magie ou les armes magiques peuvent atteindre une telle créature. La seule attaque qu'un spectre puisse entreprendre contre un vivant (en dehors du fait de se servir du décor) consiste à essayer de faire basculer l'esprit de la victime dans leur monde, celui des morts. Le spectre "touche" sa cible qui doit réussir un jet sous l'Aura à -7 ou subir 1d6 points de dommage. La victime ressent alors un froid intense de l'intérieur ainsi qu'une douleur immense. Une fois les points de vie de la victime tombés à zéro, son esprit quitte son enveloppe charnelle pour aller rejoindre le royaume des morts (elle ne devient pas spectre à son tour).

Liche

Les liches sont des morts vivants qui étaient de puissants mages de leur vivant. Plutôt que de mourir, ils ont préféré utiliser un rituel (au cours duquel ils offrent leurs esprits au plan des ombres) leur donnant cette immortalité toute particulière. Leur puissance n'a d'égale que leur cruauté.

Les liches ne peuvent supporter la lumière du jour (voir règle similaire vampire) et se terrent le plus souvent au fond de donjons oubliés. Leur apparence est généralement squelettique parée de riches objets et vêtements.

► **Spécial :** Ces créatures ne craignent pas les coups critiques ni aucun malus (saignement, étourdissement, etc.). Le seul moyen pour le joueur d'en arriver à bout est de descendre ses points de vie à zéro ou de l'immobiliser. Une liche est avant tout un mage et essaiera de combattre ses ennemis par la magie. Ce n'est qu'en dernier recours (impossibilité de jeter des sorts, points de pouvoir à zéro) qu'elle combattra en mêlée. La liche possède toutes les runes des magies suivantes à son grade : basique, noire, nécromantique, mentaliste.

Une liche contrôle "naturellement" tout mort présent dans son champ de vision qui devient alors un zombie lui obéissant.





Vampire

Issus du premier vampire, les vampires renouvellent leur énergie vitale par le fluide vital des êtres vivants, le sang. Les Vampires sont sensible à la lumière du jour et doivent éviter son contact (la lumière du jour peut les détruire). Leur sang, bu par un autre peut le transformer en vampire, avec cependant moins de force, la puissance diminuant au fil des nouvelles générations vampires. Deux choses font la force d'un vampire : sa génération (et donc la concentration du sang originel dans son organisme) et sa période d'existence. En effet, plus longue est sa vie, plus son sang se concentre et lui apporte puissance et pouvoir. On ne peut imaginer la puissance de la Première quand on connaît la force des vampires d'aujourd'hui.

Les vampires sont pris d'une léthargie durant la période d'apparition de l'astre solaire. Ils se cachent pour dormir dans des cryptes ou des tombeaux, des lieux peu fréquentés. Issus du monde des esprits, leur image ne peut se refléter dans un miroir. Ils sont sensibles aux objets en argent, et aux symboles de croyances religieuses. On prête aux vampires la force de plusieurs hommes (au moins deux ou trois), la capacité de se transformer en créature de la nuit (chauve-souris, loup...).

Les vampires, quelque soit leur apparence, semblent doués d'un formidable pouvoir de séduction, une aura et un charisme telle que les victimes les plus faibles ne peuvent leur résister.

► *Spécial : Ces créatures ne craignent pas les coups critiques ni aucun malus (saignement, étourdissement, etc.). Le seul moyen pour le joueur d'en arriver à bout est de descendre ses points de vie à zéro ou de l'immobiliser.*

La lumière du jour (directe ou indirecte) cause 1d6 points de dommage par séquence au vampire dans le cas d'une exposition totale.

Seuls la magie, les armes magiques, les armes en argent, le feu, le bois peuvent atteindre un vampire.

En présence d'un symbole de Daia (voir atlas 1) un vampire devra détourner le regard et se tenir à distance. En cas de contact, le vampire subit les mêmes dommages que s'il était en plein jour. A noter qu'un symbole religieux de Daia tenu par un non croyant n'aura aucun effet.

Les vampires peuvent se transformer plusieurs fois par nuit en un animal de leur choix parmi les créatures de la nuit (chauve souris, loups...). Les plus puissants peuvent également se dématérialiser en un brouillard qui peut s'infiltrer partout.

Le pouvoir de séduction d'un vampire n'est pas naturel. Lorsqu'un vampire utilise un tel pouvoir sur une personne (de sexe opposé ou non) cette dernière doit réussir un jet de volonté à -10 ou tomber sous son charme. Dans cet état, la victime est éperdument amoureuse du vampire et agira en conséquence. Toute action étrangère à la morale de la victime lui permettra d'effectuer un autre jet de volonté.

17. SUIVANTS DE GHOR

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Paladin Noir	3	20	C	2	7*	+22 Arme +20 Arme	10	15	-	N	N	-	1-20	CE
Grand Paladin Noir	4	30	C	2	8*	+28 Arme +25 Arme	10	15	30	N	N	-	1-2	DF
Prêtre	4	15	T	0	2	+15 Arme	10	20	60	N	N	-	1-6	CF
Grand Prêtre	5	25	T	0	2	+20 Arme	10	20	90	N	N	-	1	DG

Les suivants de Ghor sont généralement de simples hommes, recrutés parmi la population et entraînés. Les prêtres, quant à eux, sont d'une origine beaucoup plus mystérieuse. Ils ont la capacité de puiser dans la puissance de Ghor et les rares qui ont pu apercevoir leur visage parlent d'être démoniaques.

Paladin Noir

Leur équipement standard est le suivant : cotte de maille (chemise de maille ou intégrale), surcôte noir avec l'emblème de Ghor (un horizon derrière lequel se lève une étoile) et cape de couleur (blanche, rouge ou noire suivant le grade du paladin), arbalète légère, morning star, épée large et parfois fléau ou similaire. Certains ont également des boucliers. Les paladins sont tous de bons cavaliers (Chevaucher à +20), et sont généralement à cheval. Seuls les paladins de moyen et haut grade (grands paladins) ont la possibilité de lancer des sorts en rapport avec leur religion. Ce sont des hommes normaux et vont à visage découvert. Ils n'apparaissent pas comme une armée maléfique. Leurs sorts ne sont pas obligatoirement maléfiques, seuls les plus puissants d'entre eux connaissent ce qui se cache derrière Ghor.

Les grands paladins noirs possèdent au choix 3 écoles de magie jusqu'au grade 2 (sorts simples).

Prêtres de Ghor

Les prêtres en savent plus sur Ghor et beaucoup jouent un rôle de facade pour le peuple. La plupart sont humains et vont à visage découvert, ils ne cherchent pas à se cacher, persuadés du pouvoir de leur divinité et de leur bon droit de l'imposer.

Ils disposent de toutes les runes à leur niveau de la magie basique, noire, nécromantique.

Grand prêtre de Ghor

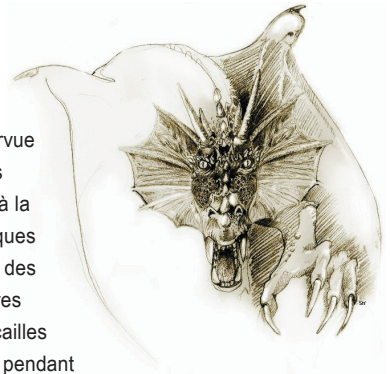
Ils disposent de toutes les runes à leur niveau de la magie basique, noire, nécromantique, mentaliste.

18. DRAGONS

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Dragon (jeune)	5	100	P	2	8	+30 Morssure 1d12 +30 Griffes 2d8	18	5	30	TG	N	D	-	DCF
Dragon (adulte)	6	150	P	2	10	+35 Morssure 1d20 +20 Griffes 2d10	16	5	75	TG	N	D	-	DDFG
Dragon (vénérable)	7	200	P	2	12	+35 Morssure 1d20 +35 Griffes 2d12	14	5	100	TG	N	D	-	DDGL

Dragon

À l'âge adulte, les dragons ailés font entre 10 et 25 m de long pour une envergure allant de 15 à 35 m. Les non ailés (dragons terrestres) font environ entre 6 et 20 m. La queue fait en moyenne au moins un tiers de la taille. L'apparence des dragons est assez proche de celle d'un varan, avec quatre pattes, une longue queue et un cou massif (plus ou moins long) et une tête munie de terribles mâchoires. Pourvue d'une arête dorsale allant de la base du crâne jusqu'à l'extrémité de la queue, la carapace des dragons est constituée d'écailles soigneusement imbriquées formant une cuirasse à la dureté, à l'apparence et à la texture proche de celle de la pierre. Des cornes et des défenses peuvent parfois venir entourer les plaques osseuses formant la base du crâne. Leur couleur de base est plutôt un brun verdâtre très sombre avec des variations de couleurs qui peuvent être dû au milieu où ils vivent. Les dragons sont en effet des créatures ayant un lien assez fort avec le milieu minéral (comme tous les draconides), et la coloration de leurs écailles peut varier légèrement lorsqu'ils se retrouvent dans des lieux chargés (saturés) de certaines particules pendant de nombreux années (ex : cuivre pour couleur rouge), ou en fonction simplement de leur environnement (neige pour le blanc ou forêt/marécage pour le vert par exemple). Encore une preuve de leur capacité d'adaptation. Les pattes sont munies de quatre griffes acérées capables d'éventrer un cheval d'un simple coup. Pour les dragons ailés, une troisième paire de membres prend naissance au niveau des épaules se prolongeant en longs doigts osseux reliés entre eux par de grandes membranes de cuirs. La salive des dragons les plus évolués peut être corrosive au contact de l'air (pouvant dissoudre la pierre, le métal et la chair), et devenir inflammable. L'ignition de la salive se fait par des étincelles provoquées par le frottement des crocs situés le plus en arrière de la gueule. L'inflammation vaporise la salive et le dragon n'a alors plus qu'à «cracher» le jet de gaz enflammés. Cette salive est stockée dans une poche située de part et d'autre de la base de la langue. Elle se renouvelle au fur et à mesure de son utilisation mais ne permet en moyenne au dragon que six souffles par jour. L'effet corrosif de la salive est neutralisé par l'eau. Les dragons disposent d'une excellente vision dans l'obscurité et sont presque totalement immunisés aux conditions climatiques extrêmes. Certains d'entre eux (les plus intelligents) ont pu développer des aptitudes que certains pourraient qualifier de magiques. Il s'agit en vérité d'une adaptation au milieu, car comme tous les draconides, les dragons sont capables d'une évolution très rapide en fonction de leur environnement. L'énergie Primale apportant la magie a influencé cette évolution et certains sont maintenant capable de l'utiliser. Ils ne lancent pas un sortilège comme le ferait un humain, mais le résultat est là, la magie opère. Les dragons communiquent entre eux par une forme de télépathie limitée. Ne fonctionnant qu'à courte distance et le plus souvent avec un appui visuel servant à l'établissement de la communication, il n'est pas sûr qu'il puisse utiliser la même méthode pour communiquer avec d'autres espèces.

**Dragon d'eau**

Solitaire, cette créature vit dans les très nombreux réseaux de galeries inondées et les lacs souterrains courant sous les montagnes. D'une taille imposante, pouvant dépasser les dix mètres pour certains, le dragon d'eau est un carnassier redoutable, attaquant toutes les proies passant à sa portée. Particulièrement adapté au milieu aquatique, il est cependant capable de se mouvoir sur la terre ferme grâce aux griffes terminant ses nageoires. Certaines espèces de dragons d'eau n'en sont plus capables, leur évolution les ayant fait renoncer à ce type de déplacement. Le dragon d'eau est un lointain descendant des dragons draconides. Comme leur ancêtres, ils possèdent l'étonnante capacité de s'adapter à leur nouvel environnement en seulement quelques générations, ce qui en fait de terribles prédateurs. Leur corps n'est plus recouvert d'énormes écailles, mais plutôt d'une sorte de peau constituée de petites et fines écailles souples permettant une grande manoeuvrabilité dans l'eau et la possibilité d'atteindre des vitesses impressionnantes. L'apparence du dragon d'eau est assez proche d'une sorte de lézard géant ou de salamandre. Il ne possède pas d'aile, inutile dans son milieu. Des mâchoires puissantes, aux dents acérées, capable de s'ouvrir sur une gueule immense pour englober ses proies.



► **Spécial :** Ces créatures ne craignent pas les coups critiques ni aucun malus (saignement, étourdissement, etc.). Le seul moyen pour le joueur d'en arriver à bout est de descendre ses points de vie à zéro ou de l'immobiliser.

Les dragons d'eau sont des animaux, des prédateurs et n'utilisent pas la magie.

19. DIVERS

Nom	Grade	PV	Armure	Init	Déf	Attaque(s)	PER	VOL	PP	Taille	Dépl.	Comp.	Nbre	Tr.
Cavalier démoniaque	4	25	P	1	4	+30 Arme ou Griffes 2d3	10	13	-	N	N	D	2-20	CF
Centaure	2	30	FL	3	3	+20 Arme +15 Sabots 1d4	10	10	-	G	R	C	1-10	-
Griffon	3	5	FL	4	4	+21 Griffes 2d4 +25 Bec 1d6	15	8	-	G	R	C	1	-
Lianaire	3	10	FD	-4	0	Spécial	7	7	-	G	L	D	1	-
Licorne	5	8	FL	4	6	+27 Corne 1d10	18	18	75	G	TR	B	1	-
Loup garou	4	35	FL	2	4	+26 Griffes 2d4 +22 Morsure 1d4	14	10	-	N	N	E	1	-
Taral	3	35	FD	-4	0	+22 Griffes 2d8	7	7	-	G	L	C	1	-
Vers de roche	3	20	P	-4	0	+24 Morsure 1d8	9	8	-	G	N	D	1	-

Cavaliers démoniaques

Parodie d'être humain, ils cachent le plus souvent leur terrible apparence démoniaque sous d'amples habits.

Le corps de ces humains a été envahi par l'essence même de l'esprit de draconides morts il y a de nombreux millénaires entraînant une modification progressive et terrifiante de leur apparence physique.

Ils sont le lien contre nature entre les humains et les draconiens. Cela se traduit notamment par une capacité de régénération.

Leur habileté naturelle et leurs griffes aussi dur que l'acier leur permettent d'escalader presque n'importe quelle surface, y compris se déplacer sur des murs ou même au plafond lorsque le support le permet.



► **Spécial :** Capacité de régénération 3 PV / 10 min. Capacités de dissimulation et d'escalade importantes.

Centaure

Créature mi homme mi-cheval, les centaures sont probablement originaires de la planète.

La magie primale a fait d'eux ce qu'ils sont. Très indépendante, cette race préfère vivre isolée du reste du monde.

Ils vivent cachés le plus loin possible de la civilisation humaines.

Griffon

On pourrait décrire le griffon comme un croisement entre un lion et un aigle.

Créature majestueuse, le griffon vit dans les hautes zones montagneuses. Ils sont de la taille d'un cheval, possèdent une paire d'aile, le corps d'un lion et la tête d'un aigle.

Lianaire

Entre l'araignée et le poulpe, ces créatures végétales sont constituées d'une partie centrale de laquelle partent de nombreuses lianes comme autant de tentacules lui permettant de se déplacer et de saisir ses proies. Plutôt silencieux, ce monstre végétale rampe vers sa proie avant de chercher à l'immobiliser, pour l'écraser dans son étreinte ou le lacérer grâce aux petits crochets/épines dont ces lianes sont munies. Le lianaire recouvre ensuite sa proie pour en absorber les fluides. Il en existe de toutes les tailles mais les plus grands et les plus vieux pourraient recouvrir de petites maisons. On les trouve dans les vieilles forêts et les zones marécageuses. Ils sont capables de se déplacer sur à peu près toutes les surfaces sauf les plus lisses, les parois rocheuses exposées au soleil ont leur préférence. Les radiences de la magie primale pourraient être à l'origine de ces créatures.



► **Spécial :** Attaque par étranglement. Règle : jet sous force -10. Trois échecs consécutifs signifient que la proie est maîtrisée. La victime subit alors 1d3 points de dommage par séquence.

Licorne

La licorne est une créature de légende extrêmement rare. Personne ne sait d'où vient cette race féerique et énigmatique.

On prête des pouvoirs surnaturels à sa corne, des comtes parlent de guérison miraculeuse de personne ayant touché cette dernière. Les rares témoignages de personne ayant aperçu une licorne la décrivent comme un être craintif et solitaire.

► **Spécial :** Seules les armes magiques et/ou en Daëlin peuvent atteindre la licorne.

La licorne possède toutes les runes de magie blanche et basique jusqu'à son grade. Elle est capable de guérir n'importe quelle maladie, n'importe quel poison, n'importe quelle blessure... Elle est également capable de ramener un être à la vie. Centaure



Loup garou

Les loups garou sont le fait d'une maladie très rare, la lycantropie. Cette maladie est d'une origine incertaine, et seule la magie semble pouvoir l'éradiquer. Une légende parle d'un puissant démon de l'ombre venu sur Rayhana sous la forme d'un loup.

Taral

Les tarals sont des arbres ou entités végétales possédant un semblant de conscience plus ou moins important, capable de mouvements et possédant peut être un langage. On ne connaît que bien peu de chose sur eux, si ce n'est qu'ils possèdent pour eux la force de la nature.

Les radiances de la magie primale pourraient être à l'origine de ces créatures.

Vers de roche

Le ver de roches est un fouisseur. Tirant sa nourriture des roches qu'il creuse, cette créature de deux à trois mètres de long, possède une gueule circulaire pourvue de nombreux crochets capables de broyer la roche. Son organisme est alors capable d'assimiler la matière minérale (grâce à de puissants acides) et d'en tirer les matières qui lui donne la vie. Sa vitesse de progression est d'environ une dizaine de mètre

à l'heure en creusant. Il peut être capable de vitesse bien plus rapide dans une galerie déjà percée. Le bruit de ces crocs griffant et broyant la roche est annonciateur de sa présence. Il reste cependant difficile à localiser, le son se propageant dans toutes les directions au travers de la roche. Bien que ne se nourrissant pas de chair, ces vers sont dangereux car ils attaquent quiconque se trouve sur leur chemin. Dépourvus d'organe de vision, ils réagissent aux vibrations et sont souvent attirés par les travaux miniers des nains. Ces créatures ont une souche commune avec les draconides, étant une sorte d'animal de garde pour eux. Ils ont de se fait quelques particularités de leur ancêtre, comme la résistance à la chaleur. Il existe différentes sortes de ver de roche. Les sables d'Orlan en sont également infestés, à la différence que ces vers des sables apprécient la chair en plus des minéraux et qu'ils sont bien plus agiles.

