

# BaSIC : un bestiaire

Version du 06.01.2002

## Avertissement

Ce bestiaire présente des créatures “génériques” pour le système Basic de Chaosium (ou *Basic Role Playing System*). Il est donc compatible avec, entre autres, *L'Appel de Cthulhu*, *RuneQuest*, *Elric*, *Hawkmoon* ainsi que *BaSIC*, le jeu de rôle de base.

Il s'inspire en particulier du *Maitre des Runes* et des *Monts Arc-en-ciel* (deux suppléments pour *RuneQuest*), même si quelques libertés ont été prises avec les données qui y sont fournies.

Notez bien qu'il ne reprend pas les caractéristiques des êtres spécifiques aux univers de Lovecraft, Stafford ou Moorcock, que l'on trouvera respectivement dans les gammes de *L'Appel de Cthulhu*, *RuneQuest* et *Elric*.

## 1: Généralités

### Format de description des créatures

Les créatures sont présentées selon le standard habituel.

La valeur moyenne des caractéristiques est indiquée et sert de base au calcul des valeurs dérivées (points de vie, points de magie, etc). Les compétences sont indiquées à titre de suggestion. Elles correspondent à ce que sait faire un individu “ordinaire” mais, bien entendu, il existe des individus plus ou moins compétents. Les armes et armures sont elles aussi indiquées à titre de suggestion.

Les créatures sont classées en trois parties :

- Les **Animaux** regroupent des êtres vivant sur Terre, à l'époque actuelle.
- Les **Créatures fantastiques** regroupent de nombreuses créatures courantes dans les jeux de rôles médiévaux-fantastiques, ainsi que quelques dinosaures.
- Les **Humanoïdes** regroupent des créatures qui pourront être incarnées par des PJ. Leurs compétences ne sont pas détaillées explicitement, parce que les bases de compétences diffèrent à *BaSIC*, *L'Appel de Cthulhu* et *RuneQuest*. En revanche, leurs compétences de prédilection sont indiquées entre parenthèse à titre de suggestion.

Quelques abréviations sont utilisées, en plus des abréviations usuelles des caractéristiques :

PV	signifie Points de Vie
PM	signifie Points de Magie
MD	signifie Modificateur aux Dégâts (et non Maitre du Donjon ☺ )
½MD	désigne la moitié du MD
DEP	signifie DÉPlacement
VIR	signifie VIRulence (aussi appelée TOXicité dans <i>L'Appel de Cthulhu</i> )

## Échelle comparative des FOR

Créatures	FOR	Moyenne
Fantôme	-	-
Chat	1D3	2
Chien	2D6	7
Humain	3D6	10-11
Loup	2D6+6	13
Lion	2D6+12	19
Ours brun	3D6+15	25-26
Cheval	4D6+18	32
Buffle	4D6+24	38
Rhinocéros noir	6D6+24	45
Éléphant d'Afrique	6D6+36	57

Il me semble peu utile de lancer plus de 6D6 pour déterminer la FOR d'une créature. De toute façon, les caractéristiques ne sont pas linéaires : une créature de FOR de 40 est bien plus puissante que deux créatures de FOR 20. Et puis, 6D6, c'est suffisamment long à lancer et à additionner.

Une créature dépourvue de FOR ne peut pas agir physiquement sur le monde matériel. Elle ne peut pas utiliser de compétences d'Agilité ou de Manipulation.

## Échelle comparative des CON

Créatures	CON	Moyenne
Zombi	-	-
Chat	2D6	7
Humain	3D6	10-11
Ours brun	2D6+6	13
Buffle	2D6+9	16
Rhinocéros noir	3D6+12	22-23
Éléphant d'Afrique	3D6+18	28-29

Il me semble peu utile de lancer plus de 3D6 pour déterminer la CON d'une créature.

Notez qu'à partir d'un certain niveau, la CON d'un animal correspond plus ou moins à la moitié de la TAI.

Certaines créatures n'ont pas de CON. Il s'agit des êtres dépourvus de métabolisme, comme les golems. Une créature dépourvue de CON est insensible aux poisons, aux maladies et aux autres effets affectant la CON. De même, elle ne se fatigue jamais. Si elle possède des PV, ils seront en général calculés à partir de sa TAI. Pour la soigner, il faut utiliser l'Artisanat approprié au lieu de Premiers Soins, et des sorts de Réparation au lieu de sorts de Soins. Les créatures de ce type sont souvent peu sensibles à certains types de dégâts (comme ceux des armes à feu). Ceci sera précisé dans leur description.

## Échelle comparative des TAI

Créatures	TAI	Moyenne
Fantôme	-	-
Chat	1	1
Chien	1D6+1	4-5
Loup	2D6+1	8
Humain	2D6+6	13
Lion	3D6+6	16-17
Ours brun	3D6+15	25-26
Cheval	4D6+18	32
Buffle	4D6+24	38
Rhinocéros noir	6D6+24	45
Éléphant d'Afrique	6D6+42	63

Il me semble peu utile de lancer plus de 6D6 pour déterminer la TAI d'une créature. De toute façon, les caractéristiques ne sont pas linéaires : une créature de TAI de 40 est bien plus massive que deux créatures de TAI 20. Et puis, 6D6, c'est suffisamment long à lancer et à additionner.

Une créature dépourvue de TAI n'a aucun corps physique. Elle ne peut subir aucun dégât matériel. La plupart du temps, elle ne peut pas non plus en infliger.

N'oubliez pas que la TAI d'une créature est liée à sa masse, et non à sa taille (en cm) ! Vous trouverez en annexe une table de correspondance TAI avec masse.

N'oubliez pas non plus que, dans la plupart des jeux utilisant le système Basic, une TAI très grande ou très faible influe sur certains paramètres, comme les jets d'attaque.

## Échelle comparative des INT

Créatures	INT	Moyenne
Objet inanimé	-	-
Troll ordinaire	1D6+3	6-7
Orque ordinaire	1D6+6	9-10
Humain	2D6+6	13
Elfe à la Tolkien	3D6+6	16-17

Il me semble peu utile de lancer plus de 3D6 pour déterminer l'INT d'une créature.

De plus, les INT supérieures à 30 devraient être réservées à des créatures au savoir inaccessible à l'homme.

Tout être capable de percevoir son environnement et d'agir en conséquence possède une INT, même très limitée. Cependant, l'INT n'est pas précisée pour de nombreuses créatures de ce bestiaire. On considérera que ces créatures réagissent avant tout par instinct et qu'elles sont dépourvues d'intelligence conceptuelle. Elles ne peuvent donc pas parler ou utiliser la magie, sauf lorsqu'il s'agit de facultés innées.

Le jeu *RuneQuest* propose une échelle d'INT pour ce type de créature, sous forme « d'Intelligence fixe ». Vous pouvez vous y reporter.

## Échelle comparative des POU

Créatures	POU	Moyenne
Objet inanimé	-	-
Faucon, vache	2D6	7
Humain	3D6	10-11
Lion, éléphant	2D6+6	13
Licorne, dryade	3D6+6	16-17
Dragon	3D6+12	22-23

Il me semble peu utile de lancer plus de 3D6 pour déterminer le POU d'une créature.

De plus, les POU supérieurs à 30 devraient être réservés à des entités à la puissance magique démesurée.

Toute créature vivante possède un POU. Les êtres "non-vivants", comme les morts-vivants, n'ont pas d'âme. S'ils possèdent un POU, celui-ci est incomplet et ne leur permet pas de régénérer leurs PM de façon naturelle. En revanche, ils possèdent souvent une faculté spéciale leur permettant de voler des PM au monde des vivants (par exemple, un vampire boira du sang). Leur valeur de POU reflète leur score maximal de PM.

## Échelle comparative des DEX

Créatures	DEX	Moyenne
Objet inanimé	-	-
Blob	1	1
Tortue	1D6	3-4
Cochon, buffle	2D6	7
Humain	3D6	10-11
Loup, cheval	2D6+6	13
Lion, tigre	3D6+6	16-17
Chat, faucon	3D6+12	22-23

Il me semble peu utile de lancer plus de 3D6 pour déterminer la DEX d'une créature.

De plus, les DEX supérieures à 30 devraient être réservées à des entités à la vitesse et à l'agilité extraordinaires, comme des êtres constitués de lumière ou d'électricité.

Une créature dépourvue de DEX ne peut pas se mouvoir d'elle-même. Elle ne peut pas utiliser de compétences d'Agilité, de Discrétion ou de Manipulation.

Toutes les créatures de ce bestiaire possèdent la compétence Esquiver à DEXx2%. Si un autre nombre est indiqué dans leurs compétences, utilisez-le ou bien gardez DEXx2%, en choisissant le score le plus élevé.

## Échelle comparative des APP

Créatures	APP	Moyenne
Esprit désincarné	-	-
Harpie	1D6	3-4
Orque	2D6	7
Humain	3D6	10-11
Sirène, satyre	2D6+6	13
Dryade, fée	3D6+6	16-17
Incube, succube	3D6+12	22-23

Il me semble peu utile de lancer plus de 3D6 pour déterminer l'APP d'une créature.

De plus, les APP supérieures à 30 devraient être réservées à des êtres à la beauté transcendante.

Toute créature perceptible à l'aide d'un sens physique est dotée d'une APP, même si celle-ci n'est pas indiquée. Par défaut, considérez que l'APP d'une créature est de 3D6. L'apparence est une notion relative : un troll avec 18 en APP paraîtra très beau aux yeux de ses congénères, mais il sera toujours laid aux yeux d'un humain. Certaines créatures sont si laides qu'elles ont une APP de 0. C'est le cas de la plupart des morts-vivants, comme les zombis ou les goules.

## Échelle comparative des DEP

Créatures	DEP
Hobbit	6
Humain	8
Loup	10
Cheval	12
Corbeau	14
Aigle	16

## Calcul de l'Armure d'une créature

Dans ce bestiaire, les points d'armure n'ont pas été fixés arbitrairement.

Ils dépendent de deux facteurs. Le premier est le type d'épiderme de la créature. Il est tiré de la table suivante. Cette information pourrait s'avérer utile si un personnage forgeron désirait créer une armure avec la peau ou les écailles d'un monstre. Lorsque le corps d'une créature est entièrement fait d'une matière solide (comme c'est le cas d'un golem ou d'un homme-arbre), doublez la valeur correspondante.

Armure	Matière	Type de protection
1	Vêtement épais	Fourrure, peau de bison
2	Cuir épais	Écailles de requin
4	Bois solide	Écailles de crocodile, peau de rhinocéros
6	Pierre solide	Écailles de tortue
8	Métal solide	Écailles de dragon

À cette valeur, on en ajoute une deuxième, qui correspond au nombre de D6 du MD moyen du type de la créature. En effet, les très grandes créatures sont insensibles aux dégâts les plus faibles. Ainsi, un coup d'épée large a aussi peu d'effet sur un brontosauve qu'une griffure de chat sur un être humain.

Par exemple, un rhinocéros aura 4 points pour sa peau épaisse et 5 points pour son MD moyen qui est de 5D6, donc 9 points d'armure au total. Ce total est valable pour tous les représentants de l'espèce, même ceux qui ont un MD qui diffère de la moyenne.

Notez qu'il semble s'agir (plus ou moins) de la méthode implicitement suivie par les créateurs de *RuneQuest* et de *L'Appel de Cthulhu*.

Si vous jouez à un jeu où l'armure est déterminée à l'aide d'un jet de dé, comme *Elric* ou *Hawkmoon*, retranchez 1 à l'armure puis reportez-vous à la Table d'Efficacité Démoniaque ou à la Table d'Efficacité des Mutations pour obtenir les dés à lancer.

Par exemple, notre rhinocéros aura une armure d'1D10+1D6.

## Modes d'Attaque d'une créature

Certaines créatures disposent de plusieurs modes d'attaques (comme griffure et morsure). En l'absence de précision contraire, elles n'ont droit qu'à une seule de ces attaques par round.

Si une créature dispose de plusieurs attaques par round, ces attaques seront vraisemblablement séparées de 5 EDEX si vous jouez à *Elric/Hawkmoon* ou 3 RA si vous jouez à *RuneQuest*. Sauf précision contraire, les attaques peuvent être dirigées contre des adversaires différents aussi bien que contre un seul.

Voici une table permettant de fixer les dégâts de base d'une créature. Notez qu'il est peu utile de donner des dégâts de base élevés, le MD s'avérant très vite suffisant.

Dégâts	Type d'attaque
1D3	Morsure de chat, coup de poing
1D6	Morsure de chien, griffes, coup de corne (la plupart des attaques en fait)
1D8	Morsure de loup
1D10	Morsure de tigre
2D6	Morsure de crocodile ou de requin
3D6	Morsure de dragon ou de requin énorme

Précisons, si vous utilisez ce type de règles, que les attaques par morsure n'infligent aucun recul. Par contre, une morsure infligeant plus de dégâts que le score de TAI de la victime peut permettre au monstre de gober celle-ci, à condition qu'elle soit tuée sur le coup et que le monstre soit suffisamment grand.

Certaines attaques permettent d'inoculer un poison. Celui-ci ne sera effectivement transmis que si l'attaque correspondante pénètre l'armure, c'est-à-dire si elle fait perdre au moins 1 PV à la cible. Les poisons agissent rarement instantanément. Considérez qu'un délai minimum d'une minute s'écoule entre le moment de l'injection et celui où le poison fait pleinement effet. Durant ce temps-là, la victime peut absorber un antidote si elle en dispose.

Les attaques dites « attaques de balayage », comme le coup de queue d'un brontosauve, permettent de frapper d'un seul coup tous les adversaires compris dans un arc de 120° autour de la créature. De plus, la créature ne subit aucun malus à son jet d'attaque pour cause de grande TAI, si vous utilisez ce type de règle.

Une attaque provoquant un renversement permet d'opposer sur la table de résistance la FOR de la créature à la FOR ou la TAI de sa cible, selon la caractéristique la plus élevée (les quadrupèdes résistent comme s'ils avaient 4 points de plus en FOR). En cas de réussite, l'attaque a déséquilibré la cible et elle doit réussir un jet sous DEXx5 pour ne pas tomber.

Un monstre ne peut piétiner un adversaire que si sa TAI est supérieure d'au moins 10 points à celle de sa cible. De plus, il faut que cet adversaire soit renversé. Un piétinement ne peut pas être paré, mais l'esquive reste efficace.

## 2: Animaux

### **Autruche**

L'autruche est le plus grand oiseau du monde. Un adulte robuste peut peser plus de 150 kg. Contrairement à la légende, une autruche menacée s'enfuit et n'enfonce pas sa tête dans le sable. Si elle le fait, c'est pour vérifier la présence de ses œufs et les protéger des rongeurs.

FOR	2D6+6	13	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	7
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D4
POU	2D6	7	DEP	12
DEX	3D6+3	13-14		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 45%, dégâts 1D4 ; Coup de patte 25%, dégâts 1D4+MD

**Compétences :** Scruter 50%, Rentrer la Tête Dans le Sable 45%

**Habitat :** Régions chaudes ou tempérées.

### **Babouin**

Ces singes relativement gros vivent en bandes organisées autour d'une poignée de mâles dominants. Ils engagent rarement le combat et préfèrent toujours s'enfuir face au danger. Ils se nourrissent de petits animaux, de racines et de fruits.

FOR	2D6	7	Points de vie	6
CON	2D6	7	Points de magie	7
TAI	2D3	4	Mod. aux dégâts	-1D6
POU	2D6	7	DEP	8
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D6

**Compétences :** Scruter 40%, Grimper 80%

**Habitat :** Savanes, endroits rocailleux.

### **Bison**

Ces animaux vivent en troupeaux regroupant parfois des centaines d'individus. Les mâles sont agressifs et n'hésitent pas à charger.

FOR	3D6+30	40-41	Points de vie	30-31
CON	3D6+9	19-20	Points de magie	10-11
TAI	3D6+30	40-41	Mod. aux dégâts	+4D6
POU	3D6	10-11	DEP	12
DEX	2D6	7		

**Armure :** 5 points (4 + 1 de peau épaisse)

**Armes :** Charge 30%, dégâts 1D6+MD ; Coup de tête 30%, dégâts 1D6+½MD ; Piétinement 75%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Sentir un Ennemi 65%

**Habitat :** Grandes plaines.

### **Buffle, taureau**

Les caractéristiques suivantes conviennent pour un taureau ou un buffle. Ces animaux sont d'ordinaire paisibles mais il est imprudent de les approcher.

FOR	4D6+24	38	Points de vie	27
CON	2D6+9	16	Points de magie	7
TAI	4D6+24	38	Mod. aux dégâts	+4D6
POU	2D6	7	DEP	12
DEX	2D6	7		

**Armure :** 4 points

**Armes :** Charge 30%, dégâts 1D6+MD ; Coup de tête 30%, dégâts 1D6+½MD ; Piétinement 75%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Sentir un Ennemi 65%

**Habitat :** Plaines, pâturages.

## Cachalot

Cet animal est un gros mammifère marin. Il est carnivore, mais se nourrit presque exclusivement de calamars.

Dans votre univers de jeu, vous pouvez décider que les cétacés sont intelligents et leur donner une INT de 2D6+6.

FOR	6D6+54	75	Points de vie	67
CON	3D6+36	46-47	Points de magie	13
TAI	6D6+66	87	Mod. aux dégâts	+9D6
POU	2D6+6	13	DEP	10 (nage)
DEX	2D6+3	10		

**Armure :** 11 points (9 + 2 de graisse)

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D6+½MD ; Coup de queue 25%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Sauter 30%, Sonar 50%

**Habitat :** Océans.

## Cerf

Les cerfs sont méfiants et évitent toute confrontation. En général, ils sont suffisamment rapides et agiles pour semer prédateurs et chasseurs. Les biches sont dépourvues de bois.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	12
DEX	2D6+12	19		

**Armure :** 1 point

**Armes :** Bois 30%, dégâts 1D6+MD ; Ruade 25%, dégâts 1D4+MD

**Compétences :** Écouter 50%, Esquiver 70%, Sauter 70%

**Habitat :** Forêts épaisses.

## Chat

Gracieux et indépendant, le chat est aussi un prédateur redoutable, mais il reste inoffensif pour des créatures aussi grandes que l'homme.

FOR	1D3	2	Points de vie	4
CON	2D6	7	Points de magie	10-11
TAI	1	1	Mod. aux dégâts	-1D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	3D6+12	22-23		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D3+MD ; Griffes 60%, dégâts 1D2+MD ;

Lacération 80%, dégâts 2D2+MD

**Compétences :** Déplacement Silencieux 90%, Esquiver 70%, Grimper 60%, Se

Cacher 80%, Sentir une Proie 50%

**Note :** Le chat peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure. Si les deux attaques portent, il peut alors lacérer sa victime.

**Habitat :** Partout où ils peuvent manger et faire la sieste.

## Cheval

À moins d'avoir été dressés pour la bataille, les chevaux s'enfuient à la moindre menace, comme un combat ou un coup de feu.

Les caractéristiques suivantes conviennent pour la majorité des chevaux de monte ou de somme. Pour déterminer les caractéristiques des chevaux lourds avec lesquels on forme des destriers, vous pouvez jeter 3D6+24 pour la FOR et la TAI mais seulement 3D6 pour la DEX.

FOR	4D6+18	32	Points de vie	21-22
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	4D6+18	32	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	3D6	10-11	DEP	12
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 3 points

**Armes :** Morsure 5%, dégâts 1D6 ; Ruade 5%, dégâts 1D6+MD ; Piétinement\* 25%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Esquiver 45%, Se Cacher 25%

**Note :** \* Un cheval ne piétinera un adversaire que s'il a été entraîné à ce type d'attaque.

**Habitat :** La quasi-totalité des chevaux a été domestiquée par l'homme.

## Chèvre, bouc, bouquetin

Les chèvres sont élevées pour leur poil ou pour leur lait, avec lequel on fait du fromage. Le bouc est le mâle de la chèvre. Le bouquetin est une chèvre sauvage.

FOR	1D6+6	9-10	Points de vie	10-11
CON	3D6	10-11	Points de magie	7
TAI	1D6+6	9-10	Mod. aux dégâts	-
POU	2D6	7	DEP	10
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** -

**Armes :** Coup de tête 30%, dégâts 1D6+½MD

**Compétences :** Grimper 40%, Sentir un Ennemi 65%

**Habitat :** Montagnes, plaines.

## Chien

C'est bien connu, le chien est le meilleur ami de l'homme. Ces animaux sont souvent affectueux avec les étrangers, à moins d'avoir été maltraités ou dressés à monter la garde. Les chiens sauvages sont plus dangereux, même s'ils s'attaquent rarement l'homme.

FOR	2D6	7	Points de vie	7-8
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	1D6+1	4-5	Mod. aux dégâts	-1D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 50%, dégâts 1D6

**Compétences :** Écouter 75%, Sentir Quelque Chose d'Intéressant 90%

**Habitat :** Partout où l'on trouve des hommes.

## Chimpanzé

Ce singe est suffisamment intelligent pour utiliser des outils primitifs. Bien qu'étant un excellent grimpeur, il passe une bonne partie de son temps à terre.

FOR	3D6+3	13-14	Points de vie	10-11
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	1D6+6	9-10	Mod. aux dégâts	-
INT	(1D6+3)	(6-7)	DEP	6
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+3	13-14		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 25%, dégâts 1D6 ; Gourdin 25%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Chercher 30%, Grimper 80%, Se Déplacer Dans les Arbres 90%

**Habitat :** Forêts tropicales.

## Cochon sauvage

Ces animaux sont très communs dans certaines parties du globe. Ils sont d'ordinaire plutôt craintifs, mais les femelles n'hésitent pas défendre leur progéniture avec vigueur.

FOR	2D6+4	11	Points de vie	12
CON	2D6+6	13	Points de magie	7
TAI	2D6+4	11	Mod. aux dégâts	-
POU	2D6	7	DEP	10
DEX	2D6	7		

**Armure :** 1 point (peau épaisse)

**Armes :** Défenses 30%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Sentir un Ennemi 50%

**Habitat :** Forêts denses.



## Crocodile

Ce prédateur redoutable se cache dans les étendues d'eau des marais et des rivières. Lui et ses congénères dévorent tout ce qu'ils parviennent à attraper. En principe, les crocodiles n'attaquent pas les embarcations.

FOR	4D6+12	26	Points de vie	23
CON	3D6+9	19-20	Points de magie	10-11
TAI	4D6+12	26	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	6 / 8 (nage)
DEX	2D6	7		

**Armure** : 6 points (2 + 4 d'écailles)

**Armes** : Morsure 50%, dégâts 2D6+MD ; Coup de queue 30%, dégâts 1D6+½MD+renversement

**Compétences** : Déplacement Silencieux 50%, Glisser Silencieusement dans l'Eau 75%, Se Cacher 60%

**Habitat** : Jungles et marais des régions chaudes.

## Dauphin

Ce mammifère marin se nourrit de poisson. Ils sont amicaux envers l'homme et aiment beaucoup jouer.

Dans votre univers de jeu, vous pouvez décider que les cétacés sont intelligents et leur donner une INT de 2D6+6.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	18
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	3D6+12	22-23	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	12 (nage)
DEX	2D6+3	10		

**Armure** : 3 points (1 + 2 de graisse)

**Armes** : Morsure 50%, dégâts 1D6+MD

**Compétences** : Esquiver 50%, Sauter 60%, Sonar 50%

**Habitat** : Océans.

## Dromadaire

Cet animal est le compagnon indispensable des habitants du désert. Grâce à ses pieds larges, il peut marcher sur le sable sans s'enfoncer. Sa bosse de graisse lui permet de survivre pendant des semaines sans boire ni manger. Il est robuste et têtue.

FOR	4D6+18	32	Points de vie	23
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	4D6+18	32	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	3D6	10-11		

**Armure** : 3 points

**Armes** : Crachat 40%, ridiculise ; Morsure 25%, dégâts 1D6 ; Ruade 10%, dégâts 1D6+MD

**Compétences** : Se Passer d'Eau 85%, Têtu 60%

**Habitat** : Désert aride. Notez que tous les dromadaires ont été domestiqués par l'homme.

## Éléphant

Les éléphants se montrent rarement agressifs : leur taille imposante suffit à dissuader tout prédateur de s'attaquer à eux. Même s'ils sont têtus et aiment rarement jouer, il est facile de leur apprendre quelques tours car ils témoignent d'une grande intelligence.

Les caractéristiques fournies ici sont celles de l'éléphant d'Afrique, qui dépasse les trois mètres au garrot. L'éléphant d'Asie a 6 points de moins en FOR et en TAI et ses défenses sont moins développées (dégâts 1D6+MD). L'éléphant de la forêt africaine, aujourd'hui disparu, et qui fut utilisé par Hannibal, aurait 12 points de moins en FOR et en TAI.

FOR	6D6+36	57	Points de vie	46
CON	3D6+18	28-29	Points de magie	13
TAI	6D6+42	63	Mod. aux dégâts	+6D6
POU	2D6+6	13	DEP	8
DEX	3D6	10-11		

**Armure** : 6 points

**Armes :** Trompe 50%, saisit ; Défenses 25%, dégâts 1D8+½MD ; Piétinement 50%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Écouter 80%, Sentir Quelque Chose d'Intéressant 95%

**Note :** Généralement, un éléphant tente d'attraper un adversaire à l'aide de sa trompe. S'il y parvient, il le renverse et le piétine. Ses défenses lui sont utiles contre des adversaires trop gros pour être piétinés, comme par exemple un autre éléphant.

**Habitat :** Régions tropicales. Des éléphants à fourrure, comme le mammoth, peuvent habiter les régions froides.

## Essaim d'insectes

Lorsqu'un personnage est attaqué par un groupe d'insectes venimeux, il est important de savoir quelle VIR de poison lui est injectée. Cela dépend du type d'insecte et de la taille de l'essaim. Un individu en armure subit moins de piqûres, aussi retranchez à cette VIR la protection du personnage. Certains équipements, comme les scaphandres ou les vêtements d'apiculteur, immunisent totalement contre les piqûres.

Type d'insecte	VIR	Taille de l'essaim	VIR
Abeilles	1D6	Normal	-
Guêpes	2D6	Grand	+1D6
Frelons	3D6	Gigantesque	+2D6
Fourmis de feu	4D6		

## Gorille

Les gorilles se nourrissent pour l'essentiel de végétaux. Ils sont timides et ne demandent qu'à rester en paix. Il est toutefois peu recommandé de les approcher de trop près car leur force est suffisante pour démembrer un homme.

FOR	4D6+12	26	Points de vie	15
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	2D6+12	19	Mod. aux dégâts	+2D6
INT	(1D6+3)	(6-7)	DEP	8
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** 3 points (2 + 1 de peau épaisse)

**Armes :** Morsure 45%, dégâts 1D6+MD ; Main 45%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Brouter des Feuilles 50%, Se Cacher 75%

**Habitat :** Forêts montagneuses.

## Horde de rats

Il est extrêmement rare que des rats s'en prennent à une créature de la taille d'un homme. Si cela se produit, ils tenteront de submerger leur adversaire sous le nombre. Plutôt que de les traiter chacun séparément, ce qui prendrait beaucoup trop de temps, vous pouvez gérer les rats par groupes avec les caractéristiques ci-dessous.

**DEP :** Course 10, Natation 2

**Points de vie :** aucun, mais une attaque réussie tue systématiquement un ou plusieurs rats et fait fuir le reste du groupe

**Armes :** Morsures multiples (une attaque par groupe de rat), score de compétence égal au nombre de groupes de rats x5%, dégâts 1D3

**Compétences :** Détaler et Babiller 90%, Yeux Luisants 65%

**Habitat :** Ruines, égouts, souterrains.

## Lama

Le lama est tout aussi cabochard que son grand cousin, le dromadaire. Il vit dans les régions situées en altitude. Bien qu'il soit un peu petit pour servir de monture, il peut s'avérer très utile à ceux qui souhaitent voyager dans les hautes montagnes.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	15
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** 1 point (toison laineuse)

**Armes :** Crachat 40%, ridiculise ; Morsure 25%, dégâts 1D4 ; Ruade 10%, dégâts 1D4+MD

**Compétences :** Grimper 40%, Têtu 60%, Vivre en Altitude 85%

**Habitat :** Montagnes.

## Lion

Contrairement aux autres félins, les lions se regroupent en meutes pour chasser. Ce sont les femelles qui partent débusquer les proies. Les mâles se contentent, si besoin est, d'attaquer les prises rabattues par les lionnes.

FOR	2D6+12	19	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	2D6+6	13	DEP	10
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 1 point

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D10+MD ; Griffes 60%, dégâts 1D6+MD ; Lacération 80%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Chasser en groupe 25%, Sentir une Proie 50%

**Note :** Le lion peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure. Si les deux attaques portent, il peut alors lacérer sa victime.

**Habitat :** Régions chaudes, savanes.

## Loup

Les loups chassent couramment en meutes. Prudents, ils n'attaqueront un homme que s'il est blessé ou malade, ou bien s'ils sont poussés par la famine.

FOR	2D6+6	13	Points de vie	9-10
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	2D6+1	8	Mod. aux dégâts	-
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 1 point (fourrure)

**Armes :** Morsure 50%, dégâts 1D8

**Compétences :** Esquiver 50%, Suivre au Flair 80%

**Note :** Si le loup charge, il peut tenter de renverser son adversaire juste avant son jet de morsure. Opposez sur la table de résistance la FOR du loup à la FOR ou la TAI de la cible, selon la caractéristique la plus élevée (les quadrupèdes résistent comme s'ils avaient 4 points de plus en FOR). En cas de réussite, la cible doit réussir un jet sous DEXx5 ou tomber à terre.

**Habitat :** Régions froides ou tempérées.

## Lynx

Le lynx est un animal au tempérament agressif. Heureusement, il est trop petit pour représenter un véritable danger face à un homme valide.

FOR	2D6	7	Points de vie	6-7
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	1D4	2-3	Mod. aux dégâts	-1D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	2D6+12	19		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D4 ; Griffes 60%, dégâts 1D3+MD ; Lacération 80%, dégâts 2D3+MD

**Compétences :** Déplacement Silencieux 90%, Grimper 60%, Se Cacher 80%, Sentir une Proie 50%

**Note :** Le lynx peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure. Si les deux attaques portent, il peut alors lacérer sa victime.

**Habitat :** Régions froides ou tempérées.

## Mulet

Le mulet est obtenu en croisant un âne et une jument. Il est plus petit que le cheval, mais aussi plus robuste et plus calme.

FOR	4D6+12	26	Points de vie	20
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	4D6+12	26	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 2 points

**Armes :** Morsure 5%, dégâts 1D6 ; Ruade 5%, dégâts 1D6+MD ; Piétinement\* 25%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Esquiver 45%, Se Cacher 25%

**Note :** \* Un mulet ne piétinera un adversaire que s'il a été entraîné à ce type d'attaque.

**Habitat :** Là où l'on trouve des chevaux et des ânes.

### Oiseau de proie : faucon, hibou, etc.

Les caractéristiques suivantes peuvent servir pour la plupart des oiseaux de proie. Ces animaux sont facilement dressés pour la chasse.

FOR	1D3	2	Points de vie	3-4
CON	2D4	5	Points de magie	7
TAI	1D2	1-2	Mod. aux dégâts	-1D6
POU	2D6	7	DEP	4 / 16 (vol)
DEX	3D6+12	22-23		

**Armure :** -

**Armes :** Bec 45%, dégâts 1D4+MD ; Griffes 45%, dégâts 1D3+MD ou saisit

**Compétences :** Esquiver en Volant 70%, Scruter 90%

**Note :** Si l'oiseau parvient à agripper un adversaire à l'aide de ses griffes, il peut alors l'attaquer à l'aide de son bec avec +50 au jet de morsure.

**Habitat :** On trouve des oiseaux de proie dans presque tous les milieux.

### Orque épaulard

Ce mammifère marin est un prédateur redoutable. Il s'attaque même aux autres cétacés, comme les dauphins. Intelligent et joueur, on le dresse facilement. Dans votre univers de jeu, vous pouvez décider que les cétacés sont intelligents et leur donner une INT de 2D6+6.

FOR	6D6+30	51	Points de vie	49
CON	3D6+24	34-35	Points de magie	13
TAI	6D6+42	63	Mod. aux dégâts	+6D6
POU	2D6+6	13	DEP	12 (nage)
DEX	2D6+3	10		

**Armure :** 8 points (6 + 2 de graisse)

**Armes :** Morsure 60%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Esquiver 50%, Sauter 60%, Sonar 50%

**Habitat :** Océans.

### Ours brun

L'ours se nourrit pour l'essentiel de viande mais il dévore parfois quelques fruits. Il se montre rarement agressif mais il devient dangereux lorsqu'il se sent menacé.

FOR	3D6+15	25-26	Points de vie	19-20
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	3D6+15	25-26	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** 3 points (2 + 1 de fourrure)

**Armes :** Morsure 25%, dégâts 1D10+MD ; Griffes 40%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Écouter 75%, Grimper 30%, Sentir une Proie 70%

**Note :** L'ours peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure.

**Habitat :** Dans toutes les régions tempérées et froides, mais à l'écart de l'homme.

### Panthère, léopard, puma

Ce prédateur chasse en s'embusquant pour bondir sur ses proies. Il est très rapide et peut les poursuivre sur de courtes distances.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	13
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	2D6+8	15	Mod. aux dégâts	+1D4
POU	3D6	10-11	DEP	12
DEX	2D6+12	19		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D10+MD ; Griffes 60%, dégâts 1D6+MD ;

Lacération 80%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Déplacement Silencieux 90%, Grimper 60%, Se Cacher 80%, Sentir une Proie 50%

**Note :** La panthère peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure. Si les deux attaques portent, elle peut alors lacérer sa victime.

**Habitat :** Forêts et plaines des régions chaudes. On trouve aussi quelques léopards des neiges.

### Petit animal : chauve-souris, corbeau, crapaud, rat etc.

À moins d'être très nombreux, ces animaux ne représentent pas une menace. Ils sont souvent employés comme familiers.

Voir aussi Horde de rats.

FOR	1	1	Points de vie	2-3
CON	1D6	3-4	Points de magie	3-4
TAI	1	1	Mod. aux dégâts	-1D6
POU	1D6	3-4	DEP	variable
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 30%, dégâts 1D2+MD

**Compétences :** Déplacement Silencieux 90%, Esquiver 50%, Se Cacher 90%

**Habitat :** Un peu partout.

### Pieuvre géante

Ce mollusque énorme fait près de 6 mètres de long. Bien qu'il puisse s'attaquer à l'homme, il préfère les proies plus petites et moins dangereuses. La pieuvre est très souple et elle peut changer la couleur de sa peau.

FOR	6D6	21	Points de vie	17
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	6D6	21	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	2 / 6 (nage)
DEX	2D6+12	19		

**Armure :** 2 points

**Armes :** Tentacule 45%, saisit, dégâts MD si 2 tentacules ; Morsure 45%, dégâts 1D10+MD

**Compétences :** Se Cacher 70%

**Note :** La pieuvre peut porter huit attaques simultanées à l'aide de ses huit tentacules. Si au moins deux tentacules enserrant une même cible, la pieuvre lui inflige à chaque round des dégâts de constriction, et peut en plus tenter de la mordre. Pour se dégager, la cible doit remporter une lutte FOR contre FOR.

**Habitat :** Océans.

### Poney

Ce cousin du cheval ne dépasse pas 1 mètre 20 au garrot. Il ne peut pas transporter d'individu dont la TAI est supérieure à sa FOR ou à sa TAI.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 5%, dégâts 1D4 ; Ruade 5%, dégâts 1D4+MD

**Compétences :** Se Cacher 25%, Esquiver 45%

**Habitat :** Plaines, steppes.

### Python, anaconda

Il s'agit d'un serpent non venimeux de près de huit mètres de long. Il s'enroule brusquement autour de ses proies et les enserre pour les étouffer. En prenant son temps, il peut avaler toute créature dont la TAI est inférieure ou égale à la sienne.

FOR	3D6+18	28-29	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	6
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 2 points

**Armes :** Constriction 30%, dégâts MD + asphyxie

**Compétences :** Grimper 90%, Déplacement silencieux 90%, Se Cacher à Couvert 75%

**Note :** Si le serpent surprend sa cible, il peut l'étreindre automatiquement. Pour se dégager, la victime doit vaincre sa FOR à l'aide la sienne sur la table de résistance. Un personnage peut dégager un bras au moment où le python l'enserme dans ses anneaux à condition de réussir un jet sous DEXx3.

**Habitat :** Forêts tropicales, marécages.

## Requin

Ces poissons sont des animaux dangereux qui n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme. Ils peuvent déceler l'odeur du sang à plusieurs centaines de mètres de distance.

L'espèce décrite ci-dessous mesure de 2 à 3 mètres de long. Le grand requin blanc a une FOR, une CON et une TAI double, et les dégâts de sa morsure s'élèvent à 3D6+MD.

FOR	3D6+12	22-23	Points de vie	19-20
CON	2D6+9	16	Points de magie	10-11
TAI	3D6+12	22-23	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	12 (nage)
DEX	2D6+3	10		

**Armure :** 4 points (2 + 2 d'écailles)

**Armes :** Morsure 50%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Sentir le sang 75%, Voracité Frénétique 15%

**Habitat :** Océans.

## Rhinocéros

Puissant et solide, le rhinocéros est aussi irascible. Il n'hésite pas à s'en prendre aux véhicules comme les voitures ou les camions, ainsi qu'à leurs passagers.

Les caractéristiques suivantes sont celles du rhinocéros noir d'Afrique. Le rhinocéros blanc est plus gros, mais aussi moins agressif. Il a 6 points de plus en FOR et en TAI.

FOR	6D6+24	45	Points de vie	34
CON	3D6+12	22-23	Points de magie	10-11
TAI	6D6+24	45	Mod. aux dégâts	+5D6
POU	3D6	10-11	DEP	12
DEX	2D6	7		

**Armure :** 9 points (5 + 4 de peau épaisse)

**Armes :** Charge 50%, dégâts 1D8+MD ; Coup de corne 50%, dégâts 1D8+½MD ; Piétinement 75%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** S'Énerver 70%, Sentir un Ennemi 60%

**Habitat :** Régions tropicales. Des rhinocéros laineux peuvent habiter les régions froides.

## Tigre

Le tigre est le plus gros des félins. Chasseur impitoyable, il lui arrive de s'en prendre à l'homme.

FOR	3D6+12	22-23	Points de vie	15-16
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	3D6+9	19-20	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	2D6+6	13	DEP	10
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 3 points (2 + 1 de fourrure)

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D10+MD ; Griffes 60%, dégâts 1D6+MD ; Lacération 80%, 2D6+MD

**Compétences :** Déplacement Silencieux 75%, Se Cacher 80%, Sentir une Proie 50%

**Note :** Le tigre peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure. Si les deux attaques portent, il peut alors lacérer sa victime.

**Habitat :** Jungle tropicale. Des tigres blancs peuvent vivre dans les régions froides.

## Tortue terrestre

Les tortues vivent paisiblement près des mers chaudes. Elles sont lentes et ne représentent pas un danger pour l'homme, mais leur morsure peut faire très mal. Ci-dessous sont données les caractéristiques d'une grande tortue terrestre. Les gros spécimens peuvent dépasser les 200 kg.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	18
CON	2D6+6	13	Points de magie	13
TAI	3D6+12	22-23	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	2D6+6	13	DEP	4
DEX	1D6	3-4		

**Armure :** 7 points (1 + 6 d'écailles) ; 13 lorsqu'elle se recroqueville sur elle-même (6 + 12 d'écailles)

**Armes :** Morsure 30%, dégâts 1D6

**Compétences :** Se Cacher 50%, Se Déplacer Lentement 80%

**Note :** La tortue peut se recroqueviller sur elle-même à son tour de jeu au lieu d'attaquer. Tant qu'elle reste dans cette position, elle ne peut pas se déplacer ou esquiver.

**Habitat :** Régions chaudes.

### **Varan, dragon de Komodo**

Ce grand lézard peut atteindre trois mètres de long et pèse plus de 100 kg. On ne le trouve que dans quelques îles indonésiennes. Bien qu'il ait bon appétit, il n'est pas très dangereux pour l'homme.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	15
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** 2 points (1 + 1 d'écailles)

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D8+MD ; Griffes 25%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Grimper 40%, Sentir une Proie 60%

**Habitat :** Régions chaudes.

### 3: Créatures fantastiques

#### **Aigle géant**

Cet aigle énorme se nourrit d'ordinaire de moutons ou de bouquetins. Il s'attaquera à l'homme s'il se sent menacé ou si l'on s'approche de son nid. Dans votre univers de jeu, vous pouvez décider que les aigles géants sont intelligents et leur donner une INT de 2D6+6. Un tel aigle pourra, de son plein gré, servir de monture à un cavalier. La TAI de celui-ci ne devra pas excéder la FOR et la TAI de l'aigle.

FOR	3D6+12	22-23	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	2D6+6	13	DEP	4 / 16 (vol)
DEX	3D6+12	22-23		

**Armure** : 1 point

**Armes** : Bec 45%, dégâts 1D8+MD ; Griffes 45%, dégâts 1D6+MD ou saisit

**Compétences** : Esquiver en Volant 60%, Scruter 90%

**Note** : Si l'aigle parvient à agripper un adversaire à l'aide de ses griffes, il peut alors l'attaquer à l'aide de son bec avec +50 au jet de morsure.

**Habitat** : Régions montagneuses.

#### **Allosaure**

L'allosaure est un prédateur de plus de quatre mètres de haut pour dix mètres de long. Sa gueule énorme est ornée de crocs acérés recourbés vers l'intérieur qui lui permettent d'arracher de gros morceaux de chair à ses victimes. C'est un chasseur redoutable à la vue perçante. Bien qu'il préfère les proies imposantes, il lui arrive de s'attaquer à des animaux de la taille de l'homme.

FOR	6D6+30	51	Points de vie	33-34
CON	3D6+12	22-23	Points de magie	13
TAI	4D6+30	44	Mod. aux dégâts	+5D6
POU	2D6+6	13	DEP	12
DEX	3D6+3	13-14		

**Armure** : 7 points (5 + 2 d'écailles)

**Armes** : Morsure 60%, dégâts 3D6+MD ; Coup de patte 40%, dégâts 1D6+MD

**Compétences** : Repérer une Proie 40%

**Note** : L'allosaure peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure.

**Habitat** : Là où il trouve des créatures assez grosses pour le nourrir.

#### **Ankylosaure**

Ce gros dinosaure herbivore de dix mètres de long est recouvert de plaques dures. Il peut se recroqueviller sur lui-même à la manière d'un tatou, ce qui lui offre une protection exceptionnelle. Si cette technique ne suffisait pas à décourager un éventuel prédateur, l'ankylosaure le frapperait à l'aide de sa queue dont l'extrémité est semblable à une massue.

FOR	4D6+36	50	Points de vie	43
CON	3D6+18	28-29	Points de magie	10-11
TAI	6D6+36	57	Mod. aux dégâts	+6D6
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	2D6	7		

**Armure** : 12 points (6 + 6 d'écailles) ; 18 lorsqu'il se recroqueville sur lui-même (6 + 12 d'écailles)

**Armes** : Coup de queue 30%, dégâts 1D8+½MD

**Compétences** : Sentir un Ennemi 50%

**Notes** : 1. L'ankylosaure peut se recroqueviller sur lui-même à son tour de jeu au lieu d'attaquer. Tant qu'il reste dans cette position, il ne peut pas se déplacer ou esquiver mais il peut frapper à l'aide de sa queue.

2. Le coup de queue de l'ankylosaure est une attaque de balayage.

**Habitat** : Régions chaudes et tempérées.



## Araignée géante

L'araignée géante tisse sa toile au milieu d'arbres ou entre les parois d'une grotte. Cette toile est fine, mais un jet réussi dans une compétence visuelle suffit à la repérer. Elle est solide et possède une FOR égale à la CON de la créature.

L'araignée elle-même se cache dans le feuillage d'arbres ou derrière des rochers. Elle surgit silencieusement pour surprendre les victimes qui se sont prises dans sa toile ou qui commettent l'imprudence de s'arrêter pour examiner celle-ci. Elle tente alors de les neutraliser à l'aide de son venin ou en leur envoyant de la toile. Dans les régions où le gibier est abondant, il arrive que des araignées géantes travaillent de concert pour capturer un maximum de proies.

L'araignée décrite ici a une envergure de près de deux mètres. Des spécimens plus grands peuvent exister.

FOR	1D6+6	9-10	Points de vie	12
CON	3D6	10-11	Points de magie	7
TAI	2D6+6	13	Mod. aux dégâts	-
POU	2D6	7	DEP	8
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 2 points (chitine)

**Armes :** Morsure 50%, dégâts 1D6+MD+poison ; Projection de Toile 50%

**Compétences :** Déplacement Silencieux 80%, Grimper 100%, Se Cacher 75%, Sentir les Vibrations 60%

**Notes :** 1. Une araignée peut mordre et projeter de la toile dans le même round. Toutefois, une araignée qui a projeté de la toile devra attendre dix rounds avant de pouvoir le faire à nouveau. La morsure inocule un poison de VIR égale à la CON de l'araignée. Ce poison inflige seulement la moitié de sa VIR en points de dégâts, mais si la VIR l'emporte sur la CON de la victime, cette dernière s'endort. La toile peut être projetée à une distance égale à la FOR de l'araignée en mètres. Une telle attaque ne peut être parée, mais elle peut être esquivée. Une victime prise dans la toile ne peut plus bouger, et donc plus attaquer ou lancer de sort. Néanmoins, il est possible de garder un bras libre en réussissant un jet sous DEXx3 juste avant que la toile se colle.

2. Pour se dégager de la toile d'une araignée géante, une victime doit remporter sur la table d'opposition un jet de FOR contre la FOR de la toile, qui est égale à la CON de l'araignée. Il est également possible de couper la toile à l'aide d'une arme tranchante. Les PV de la toile sont égaux à sa FOR. Cependant, les armes frappant la toile s'y retrouvent collées. Les armes enflammées ne collent pas à la toile. Une

toile d'araignée n'est pas inflammable, mais la chaleur peut la désagréger et le feu lui inflige des dégâts normaux.

**Habitat :** Forêts denses, souterrains.

## Arbre dévoreur

Ces arbres ressemblent à de grands saules ordinaires. En réalité, ce sont des plantes carnivores. Leurs branches sont mobiles, mais ils sont incapables de se déplacer. Ils capturent leurs proies à l'aide d'un pollen aux effets soporifiques. Une créature qui respire ce pollen a subitement envie de se reposer aux pieds de l'arbre. Une fois endormie, l'arbre enroule ses racines autour d'elle et la tire vers son tronc. Ce dernier s'ouvre alors en une gueule béante pleine de crocs en bois, et l'arbre engloutit sa victime.

FOR	4D6+12	26	Points de vie	43
CON	3D6+18	28-29	Points de magie	10-11
TAI	6D6+36	57	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	0
DEX	1D6	3-4		

**Armure :** 10 points (2 + 8 de corps en bois)

**Armes :** Empoignade 25%, dégâts 2D6+MD (morsure) ; Coup de branche 25%, dégâts 1D6

**Compétences :** Sentir les Vibrations 70%

**Notes :** 1. Le pollen de l'arbre dévoreur a une VIR égale à la moitié de sa CON. Il ne fait pas perdre de PV mais si la victime rate son jet de CON contre VIR, elle s'endort au bout de dix rounds. Une créature qui reste à proximité de l'arbre doit faire un jet tous les dix rounds. Une fois la victime endormie, l'arbre dévoreur n'a aucune difficulté à la tirer vers sa gueule, à condition bien entendu que sa FOR soit suffisante. À moins de réussir un jet sous POUx1, la victime ne se réveille que lorsque les mâchoires de l'arbre se referment sur elle.

2. L'arbre peut aussi attaquer à l'aide de ses branches. Il peut soit tenter de fouetter, occasionnant 1D6 points de dégâts (sans tenir compte de son MD), soit tenter de saisir une victime, en réussissant une attaque puis en remportant une opposition FOR contre FOR. Il pourra dès le prochain round mordre la ou les victimes qu'il a saisies en remportant un nouveau jet FOR contre FOR.

3. Un arbre dévoreur a droit à deux attaques par round, qu'il peut utiliser pour saisir ou pour fouetter. Mordre une cible ne compte pas dans ce total, mais un arbre ne peut mordre qu'une seule cible par round.

**4.** Du fait de sa constitution physique particulière, le bonus aux dégâts de l'arbre dévoreur est calculé à partir de FORx2 au lieu de FOR+TAI.

**Habitat :** Forêts et marais maudits.

### Basilic, coquatrixe

Le basilic ressemble à un coq mais son corps est couvert d'écailles. Sa tête est ornée d'une crête en forme de couronne. Sa queue est celle d'un reptile et ses ailes sont semblables à celles d'une chauve-souris. Son corps est porteur d'une substance pétrifiante extraordinairement dangereuse. On raconte qu'un jour un chevalier sur sa monture a tué un basilic en l'empalant de sa lance. Lui, sa lance, ainsi que son destrier ont tous été changés en pierre.

Le basilic n'est pas une créature naturelle. Il naît d'un œuf de poule couvé par une vipère dans un nid de toiles d'araignées. L'œuf doit être enchanté à l'aide du sortilège approprié. Certains sorciers sans scrupules prennent un basilic pour familier.

FOR	1D6	3-4	Points de vie	8
CON	2D6+6	13	Points de magie	16-17
TAI	1D3	2	Mod. aux dégâts	-1D6
POU	3D6+6	16-17	DEP	6 / 8 (vol)
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 1 point (écailles et plumes) + sang pétrifiant

**Armes :** Morsure 45%, dégâts 1D4+poison pétrifiant

**Compétences :** Chercher 60%, Esquiver 50%, Se Cacher 60%

**Notes : 1.** La morsure du basilic est porteuse d'un poison magique. Chaque fois que le basilic mord une victime, celle-ci doit opposer son POU à celui de la créature sur la table de résistance. En cas d'échec, elle se retrouve pétrifiée avec tout son équipement. Notez qu'il n'est pas nécessaire que le poison franchisse l'armure de la cible pour être efficace. En fait, l'armure et son porteur sont tous deux pétrifiés.

**2.** Le sang du basilic est porteur de la même substance. Quiconque le blesse à l'aide d'une arme de contact tranchante ou perforante doit remporter une opposition de POU ou être changé en statue de pierre. Les flèches le blessant sont automatiquement pétrifiées.

**3.** La pétrification est considérée comme un sort de 6 PM pour ce qui est des protections magiques.

**Habitat :** Repaire du sorcier fou qui lui a donné la vie.

### Blob

Le blob est une masse de chair informe. C'est un être vivant qui se nourrit de ses victimes en les enveloppant et en les digérant.

FOR	[ = TAI÷2 ]	25-26	Points de vie	50-51
CON	[ = TAI ]	50-51	Points de magie	10-11
TAI	1D100	50-51	Mod. aux dégâts	+4D6
POU	3D6	10-11	DEP	4
DEX	1	1		

**Armure :** 4 points ; voir note n°3

**Armes :** Pseudopode 20%, dégâts spéciaux ; Engloutissement 100%, dégâts 6 par round (acide)

**Compétences :** Sentir les Vibrations 90%

**Notes : 1.** Lors d'un round, un blob peut attaquer soit à l'aide de ses pseudopodes, soit en engloutissant ses victimes. Pour engloutir un adversaire, il suffit au blob de se déplacer vers lui (réussite automatique). Un blob peut engloutir plusieurs adversaires, à condition que la somme de leurs TAI soit inférieure à la sienne et que ceux-ci se trouvent sur son chemin (par exemple, il ne peut pas engloutir simultanément un adversaire d'un côté et un autre du côté opposé). Il est possible d'esquiver cette attaque mais la parade est inutile. Une victime engloutie subit 6 points de dégâts par round à cause de l'acide sécrété par le blob. L'armure ne protège que lors du premier round, et elle est dissoute si elle n'est pas entièrement faite de métal. Pour se dégager, la victime doit remporter une opposition de FOR contre celle du blob sur la table de résistance.

**2 (option).** Si le blob choisit de ne pas bouger (et donc de ne pas engloutir de victime ce round-ci), il peut attaquer à l'aide de pseudopodes. Il doit répartir les dés de son bonus aux dégâts entre chaque pseudopode qu'il engendre. Par exemple, un blob avec un bonus aux dégâts de 3D6 peut utiliser au choix 1) trois pseudopodes à 1D6 points de dégâts, 2) un pseudopode à 2D6 points de dégâts et un autre à 1D6, 3) un seul pseudopode à 3D6 points de dégâts. Chaque pseudopode a 20% de chances de porter une attaque réussie. Un blob dont le bonus aux dégâts est négatif ou nul est trop petit pour attaquer à l'aide d'un pseudopode.

**3.** Toute arme (tranchante ou perforante) qui n'est pas entièrement faite de métal et qui pénètre la chair d'un blob perd 6 points de structure à cause de l'acide.

**4.** Les blobs sont immunisés contre les sorts affectant les émotions, comme les sorts d'Amitié ou de Peur.

**Habitat :** Marais et souterrains humides.

## Brontosauare

Le brontosauare est un dinosaure au corps gigantesque et aux pattes épaisses comme des piliers. Sa queue et son cou sont à la fois longs et fins, et il mesure près de vingt mètres d'un bout à l'autre. Sa tête est minuscule comparée à l'énormité son corps. Il passe ses journées à brouter les feuilles d'arbres immenses.

FOR	6D6+48	69	Points de vie	61
CON	3D6+30	40-41	Points de magie	10-11
TAI	6D6+60	81	Mod. aux dégâts	+8D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	2D6	7		

**Armure :** 10 points (8 + 2 d'écailles)

**Armes :** Coup de queue 30%, dégâts 1D6+½MD+renversement ; Piétinement 75%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Brouter Tranquilement 50%, Repérer un Danger 30%

**Note :** Le coup de queue du brontosauare est une attaque de balayage.

**Habitat :** Là où il trouve suffisamment de nourriture.

## Change-forme, doppelgänger

Le change-forme est une créature capable de prendre l'apparence d'un autre humanoïde. Cette faculté fait de lui un espion exceptionnel. Son véritable aspect est celui d'un être glabre aux yeux globuleux.

Il est originaire d'un autre monde et est souvent au service du sorcier qui l'a invoqué, généralement dans un but malhonnête. Toutefois, on raconte que quelques change-formes ayant échappé à l'emprise de leur invocateur vivraient parmi les êtres humains, sans que leur entourage se doute de leur véritable nature.

FOR	3D6	10-11	Points de vie	12
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	2D6+6	13	Mod. aux dégâts	-
INT	2D6+6	13	DEP	8
POU	2D6+6	13		
DEX	2D6+6	13		
APP	1D6	3-4		

**Armure :** peut porter tout type d'armure

**Armes :** Griffes 50%, dégâts 1D6+MD ; une arme à 40%

**Compétences :** Déguisement 130%, Se Cacher 90%

**Notes : 1.** Un change-forme peut modifier son apparence et prendre les traits de n'importe quel humanoïde dont la TAI ne diffère pas de plus de 6 points de la sienne. Ce pouvoir procure au change-forme un bonus de +50% en Déguisement et en Se Cacher (déjà comptabilisés). L'APP indiquée est celle de sa forme naturelle. Il peut la changer, jusqu'à un maximum égal à son POU. Le sang d'un change-forme est violacé et non pas rouge comme celui des humains.

**2.** Le change-forme peut lire les pensées superficielles d'une cible, à condition de remporter un jet POU contre POU. Si le jet est raté, le change-forme doit attendre une minute avant de pouvoir faire un nouvel essai contre la même cible.

**Habitat :** Peut-être bien à la place de l'un de vos proches.

## Crabe géant

Le crabe géant vit d'ordinaire dans l'océan mais il lui arrive de s'aventurer sur la terre ferme. Ce n'est pas un bon chasseur aussi se nourrit il pour l'essentiel de charognes. Toutefois, il s'en prend sans hésiter aux personnes blessées ou inertes.

FOR	3D6+24	34-35	Points de vie	28-29
CON	3D6+12	22-23	Points de magie	10-11
TAI	3D6+24	34-35	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	2D6	7		

**Armure :** 9 points (3 + 6 de carapace)

**Armes :** Pinces 50%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Se Cacher 40%

**Note :** Dans un même round, le crabe peut attaquer simultanément avec ses deux pinces.

**Habitat :** Océans, côtes.

## Crapaud des falaises

Cet amphibien énorme n'hésite pas à s'attaquer aux animaux plus petits que lui, comme les êtres humains. Sa peau a la couleur et la texture de la roche, ce qui lui permet de ne pas être repéré et de prendre ses victimes par surprise.

FOR	6D6+12	33	Points de vie	25
CON	3D6+6	16-17	Points de magie	10-11
TAI	6D6+12	33	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	3D6	10-11		

**Armure** : 3 points

**Armes** : Langue 80%, dégâts 6 par round (acide) ; Ruade 25%, dégâts 1D6+MD

**Compétences** : Scruter 50%, Se Cacher 40%, Se Cacher Dans les Rochers 90%

**Note** : Le crapaud des falaises peut attaquer une fois par round, soit à l'aide de sa langue, soit en ruant. La ruade est utilisée contre les cibles trop dangereuses ou trop grandes pour être avalées. La langue a une portée d'un mètre tous les trois points de TAI du crapaud. Elle n'inflige aucun dégât mais elle s'enroule autour de la victime et la colle. Le crapaud peut alors immédiatement tenter un jet FOR contre TAI pour l'avaler. En cas de réussite, la victime est brusquement tractée dans l'estomac du crapaud, où l'acide lui occasionne 6 points de dégâts par round. L'armure ne protège que lors du premier round, et elle est dissoute si elle n'est pas en métal. La victime peut tenter de s'échapper en éventrant le crapaud à l'aide d'une arme tranchante courte, comme une dague ou des griffes. Il lui faudra tout de même infliger un montant de dommages total égal à la moitié des PV de base du crapaud (13 pour un crapaud moyen). Un crapaud ne peut pas avaler de cible dont la TAI est supérieure à la sienne.

**Habitat** : Régions rocailleuses.

## Cyclope

Les cyclopes sont des géants de cinq mètres de haut, dotés d'un œil unique au milieu du front. Ils détestent le froid et bâtissent souvent leurs villes dans les entrailles des volcans. Ce sont de formidables forgerons et les objets qu'ils fabriquent sont très convoités. Les pillards qui voudraient voler leurs trésors terminent le plus souvent sous un rocher lancé par un cyclope.

FOR	3D6+24	34-35	Points de vie	28-29
CON	2D6+15	22	Points de magie	13-14
TAI	3D6+24	34-35	Mod. aux dégâts	+3D6
INT	2D6+6	13	DEP	9
POU	3D6+3	13-14		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure** : 3 points ; 15 points contre le feu et la chaleur

**Armes** : Lancer de rocher 40%, dégâts 3D6+½MD ; Marteau de forge énorme 50%, dégâts 2D6+2+MD

**Compétences** : Scruter 55%, Forger 70%

**Habitat** : Volcans, régions chaudes.

## Deinonychus, vélociraptor

Ce dinosaure est de hauteur comparable à celle d'un homme, mais avec la queue qui lui sert de balancier, il mesure plus de deux mètres de long. Ses pattes postérieures se terminent par de grosses griffes semblables à des faucilles. C'est un chasseur redoutable et rusé. Les deinonychus chassent souvent en groupe, ce qui leur permet de s'attaquer à des proies de taille importante.

FOR	3D6+9	19-20	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	2D6+9	16	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	2D6+6	13	DEP	10
DEX	3D6+3	13-14		

**Armure** : 2 points (1 + 1 d'écailles)

**Armes** : Morsure 60%, dégâts 1D6+MD ; Coup de patte 40%, dégâts 1D10+MD

**Compétences** : Chasser en groupe 25%, Chercher une Proie 40%, Écouter 40%

**Note** : Le deinonychus peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure.

**Habitat** : Savanes, forêts.

## Dragon

On ne présente plus le dragon, qui crache du feu et garde un fabuleux trésor. Dans votre univers de jeu, vous pouvez décider que les dragons sont intelligents et leur donner une INT de 2D6+6, ou même plus.

FOR	6D6+54	75	Points de vie	55
CON	3D6+24	34-35	Points de magie	22-23
TAI	6D6+54	75	Mod. aux dégâts	+8D6
POU	3D6+12	22-23	DEP	8 / 14 (vol)
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** 16 points (8 + 8 d'écailles)

**Armes :** Souffle 70%, dégâts 4D6 ; Morsure 60%, dégâts 3D6+MD ; Griffes 40%, dégâts 1D6+MD ; Coup de queue 30%, dégâts 1D6+1/2MD+renversement

**Compétences :** Chercher 40%, Écouter 25%

**Notes :** 1. Le souffle et le coup de queue du dragon sont des attaques de balayage.

2. Les caractéristiques indiquées concernent un dragon adulte. Le jeune dragon n'a que 6D6+6 en FOR et en TAI. Il gagne 1 point de FOR et de TAI tous les 10 ans, et atteint sa pleine maturité vers l'âge de 500 ans environ.

**Habitat :** Le dragon établit souvent son repaire dans une grotte, où il entepose son légendaire trésor.

## Dryade

La dryade est un esprit des forêts. Elle prend toujours l'aspect d'une belle jeune femme. Il lui arrive de séduire les hommes de passage sur son domaine, et parfois elle-même tombe amoureuse.

Une dryade est liée à un arbre à partir duquel elle matérialise son corps. Tant que celui-ci reste en vie, elle ne peut pas être tuée. Si ses PV tombent à zéro, son esprit retourne à son arbre d'où elle pourra reformer son corps. Elle ne peut pas s'éloigner de son arbre.

FOR	2D6+2	9	Points de vie	10-11
CON	3D6	10-11	Points de magie	16-17
TAI	2D6+3	10	Mod. aux dégâts	-
INT	3D6+6	16-17	DEP	8
POU	3D6+6	16-17		
DEX	3D6+3	13-14		
APP	3D6+6	16-17		

**Armure :** -

**Armes :** Bâton 25%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Déplacement Silencieux 60%, Commander aux Animaux et Plantes de son Bosquet 90%, Séduire 80%

**Magie :** Les dryades connaissent souvent quelques sorts simples, comme des sorts de Soins ou de Confusion.

**Habitat :** Forêts reculées.

## Élémentaires

Les élémentaires sont des esprits pouvant prendre possession d'un morceau de matière et l'animer. Le type de matière dépend du type d'élémentaire. Un élémentaire est capable d'animer 1 m<sup>3</sup> de matière tous les 3 points de POU. 1% des élémentaires sont dotés de raison (INT 2D6+6). Il s'agit en général des élémentaires les plus puissants. Le POU d'un élémentaire est directement lié à son "grade".

Élémentaire	POU	Moyenne	Taille moyenne
Mineur	1D6	3-4	1 m <sup>3</sup>
Moyen	2D6	7	2 m <sup>3</sup>
Moyen	3D6	10-11	3 m <sup>3</sup>
Majeur	4D6	14	4 m <sup>3</sup>
Majeur	5D6	17-18	5 ou 6 m <sup>3</sup>
Noble	6D6	21	7 m <sup>3</sup>
Noble	7D6	24-25	8 m <sup>3</sup>
Seigneur	8D6	28	9 m <sup>3</sup>

Le MD d'un élémentaire est calculé à partir de FORx2 au lieu de FOR+TAI. Souvent, les élémentaires attaquent leurs adversaires en les engloutissant. Ils peuvent engloutir 10 points de TAI par m<sup>3</sup>, répartis sur un seul ou plusieurs adversaires.

Tous les élémentaires sont insensibles aux dégâts des armes non enchantées. La magie les affecte normalement.

## Élémentaire de la Terre : le Gnome

Les gnomes sont les élémentaires de la terre. Ils peuvent se déplacer sur terre ou dans le sol, mais pas dans une matière dure comme la pierre ou le métal. Ils peuvent ainsi emporter 1 point de TAI par point de FOR.

Un gnome peut annihiler une ondine ou une salamandre en lui faisant perdre 1 PV pour chaque PV qu'il sacrifie lui-même.

Un gnome d'un mètre cube a une FOR de 3D6 et 4D6 PV. Pour chaque mètre cube supplémentaire, il possède +9 en FOR et +12 PV. Par exemple, un gnome de 3 m<sup>3</sup> aura les caractéristiques suivantes :

FOR	3D6+18	28-29	Points de magie	9-11
Taille	3 m <sup>3</sup>		Mod. aux dégâts	+3D6
POU	9-11		DEP	6
DEX	2D6	7		
PV	4D6+24	36		

**Armure :** insensible aux dégâts des armes non enchantées

**Armes :** Coup de poing DEXx5%, dégâts 1D6+½MD ; Engloutissement 100%, asphyxie + dégâts MD si opposition FOR contre TAI remportée (cible enterrée et broyée)

**Compétences :** Sentir les Vibrations 75%, Sentir les Métaux et les Pierres Précieuses 50%

## Élémentaire de l'Eau : l'Ondine

Les ondines sont les élémentaires de l'eau. Elles peuvent se déplacer sur terre ou dans l'eau. Elles peuvent ainsi emporter 1 point de TAI par point de FOR.

Une ondine peut annihiler un gnome ou une salamandre en lui faisant perdre 1 PV pour chaque PV qu'elle sacrifie elle-même.

Une ondine d'un mètre cube a une FOR de 2D6 et 3D6 PV. Pour chaque mètre cube supplémentaire, elle possède +6 en FOR et +9 PV. Par exemple, une ondine de 3 m<sup>3</sup> aura les caractéristiques suivantes :

FOR	2D6+12	19	Points de magie	9-11
Taille	3 m <sup>3</sup>		Mod. aux dégâts	+1D6
POU	9-11		DEP	8 / 12 (nage)
DEX	3D6	10-11		
PV	3D6+18	28-29		

**Armure :** insensible aux dégâts des armes non enchantées

**Armes :** Engloutissement 100%, asphyxie + dégâts MD si opposition FOR contre TAI remportée (cible noyée et repoussée contre une surface dure)

**Compétences :** Sentir les Vibrations 75%, Sentir la Pureté de l'Eau 50%

## Élémentaire du Feu : la Salamandre

Les salamandres sont les élémentaires du feu. Elles sont capables de voler.

Une salamandre peut annihiler n'importe quel autre élémentaire en lui faisant perdre 1 PV pour chaque PV qu'elle sacrifie elle-même.

Une salamandre d'un mètre cube a une FOR de 1D6 et 2D6 PV. Pour chaque mètre cube supplémentaire, elle possède +3 en FOR et +6 PV. Par exemple, une salamandre de 3 m<sup>3</sup> aura les caractéristiques suivantes :

FOR	1D6+6	9-10	Points de magie	9-11
Taille	3 m <sup>3</sup>		Mod. aux dégâts	-
POU	9-11		DEP	12 (vol)
DEX	3D6+6	16-17		
PV	2D6+12	19		

**Armure :** insensible aux dégâts des armes non enchantées

**Armes :** Projection de flammes DEXx5%, dégâts 1D6 ; Engloutissement 100%, asphyxie + dégâts d'1D6 par m<sup>3</sup> (cible brûlée)

**Compétences :** Sentir les Courants d'Air 75%, Sentir la Chaleur 50%

## Élémentaire de l'Air : le Sylphe

Les sylphes sont les élémentaires de l'air. Ils sont capables de voler. Ils peuvent ainsi emporter 1 point de TAI par point de FOR.

Un sylphe peut annihiler une salamandre en lui faisant perdre 1 PV pour chaque PV qu'il sacrifie lui-même.

Un sylphe d'un mètre cube a une FOR de 2D6 et 2D6 PV. Pour chaque mètre cube supplémentaire, il possède +6 en FOR et +6 PV. Par exemple, un sylphe de 3 m<sup>3</sup> aura les caractéristiques suivantes :

FOR	2D6+12	19	Points de magie	9-11
Taille	3 m <sup>3</sup>		Mod. aux dégâts	+1D6
POU	9-11		DEP	18 (vol)
DEX	3D6+12	22-23		
PV	2D6+12	19		

**Armure :** insensible aux dégâts des armes non enchantées

**Armes :** Engloutissement 100%, dégâts MD si opposition FOR contre TAI remportée (cible lancée en l'air ou repoussée contre une surface dure)

**Compétences :** Sentir les Courants d'Air 75%, Écouter 50%

## Fantôme

Il s'agit de l'esprit d'une personne morte qui, pour une raison ou pour une autre, n'a pas pu trouver le repos. La plupart du temps, les fantômes sont liés à un endroit ou un objet précis et ne peuvent s'en éloigner. Ils sont immatériels, et s'ils ne sont pas affectés par le monde physique, ils ne peuvent pas non plus l'affecter. Ils ont la capacité de se rendre invisibles à volonté.

INT	2D6+6	13	Points de magie	10-11
POU	3D6	10-11	DEP	10-11 [=POU]

**Armure, Armes :** Les fantômes sont immatériels, et ne peuvent donc pas subir ou provoquer de dégât physique.

**Compétences :** Un fantôme se souvient en général de toutes les compétences qu'il possédait de son vivant. Malheureusement, ses compétences physiques ne lui servent plus à rien.

**Magie :** Si le fantôme connaissait des sorts de son vivant, il est possible qu'il s'en souvienne une fois mort. Néanmoins, il est incapable de les lancer du fait de son absence de corps physique. Il pourrait toutefois arriver qu'il les enseigne à un vivant.

**Note :** Comme tous les morts-vivants, un fantôme est incapable de régénérer ses PM. S'il tombe à zéro, il disparaît et ne pourra pas revenir avant une semaine voire plus. Il est même possible qu'il soit définitivement chassé.

**Habitat :** Lieux hantés.

## Gargouille

La gargouille se cache au milieu de ruines de pierre. Elle reste immobile, semblable à une statue, jusqu'à ce qu'un animal ou un aventurier imprudent s'approche suffisamment près d'elle.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	16-17
CON	2D6+9	16	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	6 / 12 (vol)
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 7 points (1 + 6 de peau en pierre)

**Armes :** Morsure, Griffes ou Cornes 45%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Chercher 40%, Rester Immobile Pendant des Heures 99%

**Habitat :** Ruines, temples.

## Géant

Les jeunes géants ressemblent à des êtres humains très robustes, mais ils grandissent énormément au fil des années, au point de parvenir après des siècles d'existence à une taille impressionnante de 16 mètres de haut. Plus ils vieillissent, plus ils passent de temps à dormir. Un vieux géant peut ainsi dormir pendant des dizaines d'années. La végétation finit par le recouvrir et on peut alors facilement le prendre pour une colline. Lorsqu'un géant se réveille, il a d'autant plus faim qu'il est resté longtemps endormi. Les géants ne sont pas spécialement agressifs envers les humains, mais la faim les pousse parfois à dévorer le bétail ou même les personnes qui refusent de leur apporter à manger.

FOR	3D6+6	16 à 101	Points de vie	15 à 78
	[+6 par m après 2]			
CON	2D6+6	13 à 55	Points de magie	10 à 25
	[+3 par m après 2]			
TAI	3D6+6	16 à 101	Mod. aux dégâts	+1D6 à +12D6
	[+6 par m après 2]			
INT	2D6+6	13	DEP	8 [+1 tous les 4 m]
POU	3D6	10 à 25		soit 8 à 12
	[+1 par m après 2]			
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 1 par D6 de MD (soit 1 à 12 points)

**Armes :** Coup de poing 50%, dégâts 1D6+MD ; Maillet 50%, dégâts 3D6+MD

**Compétences :** Chercher 40%, Dormir Pendant des Mois 75%, Se Mettre en Colère 15%

**Magie :** Les géants peuvent apprendre la magie, s'ils trouvent une personne assez folle pour leur servir de professeur.

**Habitat :** Là où il y a suffisamment de place pour leur permettre de vivre.

## Golem

Un golem est un être artificiel, fabriqué à partir d'une matière comme le bois ou la pierre. C'est un serviteur fidèle mais stupide, qui accomplira tout ce que lui a ordonné son créateur, même après la mort de celui-ci.

Le golem décrit ici a nécessité le sacrifice de 4 points de POU, plus 1 à 4 points selon la matière qui le compose. On peut bien entendu trouver des golems plus ou moins grands ou forts.

FOR	variable	24	Points de vie	24 [=TAI]
TAI	variable	24	Points de magie	16
POU	spécial	16	Mod. aux dégâts	+2D6
DEX	spécial	8	DEP	6

**Armure :** 1 par D6 de MD + 4 pour un golem de chair, 8 pour un golem de bois, 12 pour un golem de pierre et 16 pour un golem de métal ; voir également la note n°1

**Armes :** Coup de poing DEXx5%, dégâts 1D6+MD ; toute arme à DEXx5% (à condition d'avoir une FOR et une DEX suffisantes)

**Compétences :** Chercher 25%, Écouter 25%, Esquiver DEXx2%, Obéir aux Ordres de son Créateur 99%

**Notes :** 1. Les armes à feu et les armes qui empalent n'infligent aucun dégât aux golems. Tous les golems sont insensibles au froid. Le feu et la chaleur affectent normalement les golems de chair et de bois. Les golems de pierre et de métal y sont insensibles, à moins de leur faire atteindre le point de fusion approprié : ils sont alors instantanément et irrémédiablement détruits (ils fondent !). Exprimé sous forme de points de dégâts, ce point de fusion est de 12D6 pour la pierre et de 8D6 pour la plupart des métaux.

2. Le POU du golem est celui d'un être "non-vivant" et ne lui permet pas de régénérer ses PM.

3. Les golems sont immunisés contre les sorts affectant les émotions, comme les sorts d'Amitié ou de Peur.

**4 (option).** Chaque golem a une rune gravée quelque part sur son corps. Cette rune est l'épicentre de l'enchantement qui l'anime. Si elle est endommagée, le golem cesse de s'animer. Pour ce faire, il faut d'abord repérer la rune à l'aide d'un jet de Chercher à -20% (inutile si l'on connaît déjà son emplacement). Ensuite, il faut attaquer le golem en visant cet endroit précis et obtenir un succès critique. Enfin, il faut que l'attaque soit suffisamment puissante pour infliger une perte d'au moins 1 PV au golem.

**Création :** Pour créer un golem, un sorcier doit d'abord fabriquer le corps de celui-ci à l'aide de l'Artisanat approprié, comme Artisanat [Embaumement], Artisanat [Sculpture] ou Artisanat [Forge]. Il peut très bien faire appel à une tierce personne maîtrisant cet artisanat ou encore récupérer et réparer le corps d'un golem détruit. Fabriquer le corps d'un golem nécessite 8 heures de travail par point de TAI.

Le sorcier doit ensuite pratiquer un rituel long d'une semaine, au terme duquel il lance le sort approprié. Il sacrifie alors un nombre de points de POU qui varie selon le type et la TAI du golem. Un point de POU est nécessaire tous les quatre points d'armure de la matière dont est constitué le golem (i.e. 1 point de POU pour un golem de chair, 2 pour un golem de bois, 3 pour un golem de pierre et 4 pour un golem de métal). Un autre point de POU est nécessaire tous les 6 points de TAI du golem.

La FOR d'un golem est égale à sa TAI. Son POU est égal à 12, plus un tous les 6 points de TAI. Sa DEX est de 12 moins un tous les 6 points de TAI (jusqu'à un minimum de 1). Son DEP est toujours de 6.

**Habitat :** En compagnie de son créateur ou dans le repère de celui-ci.

## Gorgone, Méduse

Le haut du corps de ce monstre est celui d'une femme. Mais sa coiffure est faite de serpents venimeux, et le bas de son corps ressemble à une queue de serpent. Elle change en pierre quiconque croise son regard.

FOR	3D6	10-11	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D4
INT	2D6+6	13	DEP	8
POU	2D6+6	13		
DEX	2D6+6	13		



**Armure :** 1 point (écailles)

**Armes :** Regard 100%, mort ; Arc court 50%, dégâts 1D6+1 ; Épée large 50%, dégâts 1D8+1+MD ; Serpents 50%, dégâts 1D3+½MD+poison

**Compétences :** Chercher 50%

**Magie :** Les gorgones sont souvent de bonnes magiciennes.

**Notes : 1.** Quiconque croise le regard de la gorgone est instantanément pétrifié s'il perd une lutte de POU contre celui de la gorgone sur la table de résistance. Pour éviter de croiser ce regard lorsque l'on combat la gorgone, il faut réussir un jet sous POUx3 à chaque round. Pour éviter de croiser ce regard lorsque l'on aperçoit la créature par inadvertance, un jet sous POUx5 suffit. Le plus sûr moyen d'éviter ce regard est de garder les yeux fermés (appliquez alors les règles de combat contre un adversaire invisible). Le regard est considéré comme un sort de 6 PM pour ce qui est des protections magiques. Notez que si la gorgone est tuée, son regard conserve son efficacité tant que les serpents de la tête sont encore en vie. Étant dépourvus d'appareil digestif, ces serpents ne peuvent se nourrir et meurent donc au bout de quelques jours.

**2.** Les serpents inoculent un poison de VIR égale à la CON de la gorgone. Pour les utiliser lors d'un combat au contact, la gorgone doit renoncer à son attaque normale (mais pas à son attaque de regard).

**Habitat :** Souterrains, ruines.

## Goule

Les goules sont des morts-vivants qui se nourrissent de cadavres, parfois ceux d'aventuriers imprudents. Leur hurlement est terrifiant.

FOR	3D6 [+1D6]	14	Points de vie	13 [=TAI]
TAI	2D6+6	13	Points de magie	10-11
INT	1D6+3	6-7	Mod. aux dégâts	+1D4
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** peut porter une armure dérobée dans un tombeau ou à une victime ; les armes à feu et les armes qui empalent ne lui infligent qu'un seul point de dégâts

**Armes :** Hurlement 100%, démoralise ; Morsure 30%, dégâts 1D6+infection ; Gourdin 30%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Creuser 65%, Se Cacher 50%, Sentir la Chair 50%

**Notes : 1.** Les victimes qui entendent le hurlement d'une ou plusieurs goules doivent faire un jet sous POUx5. Celles qui le ratent subissent un malus de -10% à tous leurs jets pour la durée du combat contre la ou les goules. Celles qui réussissent leur jet sont immunisées à ce type de hurlement pendant une journée.

**2.** La morsure d'une goule inocule une maladie de nature magique qui transforme la victime en goule. La VIR de cette maladie est égale au POU de la goule. Si la personne mordue rate un jet de CON contre cette VIR sur la table de résistance, elle perdra 1 point de CON par jour. Si aucun traitement adapté ne lui est administré, elle deviendra une goule lorsque sa CON atteindra zéro. Sa FOR sera majorée d'1D6 et son INT passera à 1D6+3. Elle ne conservera aucun souvenir de son existence passée.

**3.** Le POU d'une goule est celui d'un être "non-vivant" et ne lui permet pas de régénérer ses PM.

**4.** Une goule perd 1 PM par jour pour entretenir son corps. Elle récupère 1 PM tous les 3 points de TAI de cadavre dévorés. À la lumière du jour, la perte de PM s'accélère jusqu'à 1 PM perdu par heure.

**Habitat :** Cimetières, lieux sombres.

## Griffon

Le griffon a le corps d'un grand lion, mais sa tête, ses ailes et ses pattes antérieures sont celles d'un aigle. Il raffole de la viande de cheval.

FOR	3D6+24	34-35	Points de vie	27
CON	2D6+12	19	Points de magie	13
TAI	3D6+24	34-35	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	2D6+6	13	DEP	10 / 14 (vol)
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 3 points

**Armes :** Bec 45%, dégâts 1D8+MD ; Griffes 60%, dégâts 1D6+MD ou saisit ; Lacération 80%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Esquiver en Volant 60%, Scruter 90%

**Note :** Le griffon peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'un coup de bec. Si les deux attaques portent, il peut alors lacérer sa victime.

**Habitat :** Régions montagneuses.

## Hippogriffe

L'hippogriffe a le corps d'un cheval, mais sa tête et ses ailes sont celles d'un aigle. On le dresse parfois pour en faire une monture.

FOR	4D6+18	32	Points de vie	24-25
CON	3D6+6	16-17	Points de magie	13
TAI	4D6+18	32	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	2D6+6	13	DEP	12 / 16 (vol)
DEX	2D6+12	19		

**Armure :** 3 points

**Armes :** Bec 45%, dégâts 1D8+MD ; Ruade 25%, dégâts 1D6+MD ; Piétinement 25%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Esquiver en Volant 60%, Scruter 90%

**Habitat :** Plaines ou collines sauvages.

## Homme-arbre

Les hommes-arbres vivent au cœur des grandes forêts. On les prend souvent pour des arbres tant qu'ils ne bougent pas. Ils protègent la forêt et passent le plus clair de leur temps à s'occuper des plantes. Ils ne sont pas agressifs, sauf si la forêt est menacée.

FOR	4D6+12	26	Points de vie	24
CON	2D6+9	16	Points de magie	13
TAI	4D6+18	32	Mod. aux dégâts	+3D6
INT	2D6+6	13	DEP	4
POU	2D6+6	13		
DEX	2D6	7		

**Armure :** 11 points (3 + 8 de corps en bois)

**Armes :** Coup de branche 40%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Jardiner Tranquilement 80%, Repérer des Intrus 35%, Se Faire Passer Pour un Arbre 80%

**Magie :** Tous les hommes-arbres connaissent quelques sorts influant sur les animaux ou les végétaux.

**Note :** Dans un même round, l'homme-arbre peut donner deux coups de branches.

**Habitat :** Forêts reculées.

## Hydre

L'hydre ressemble à un gros serpent doté de plusieurs têtes.

FOR	2D6+12	19	Points de vie	19
CON	2D6+6	13	Points de magie	13
TAI	2D6+18	25	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	2D6+6	13	DEP	8
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 4 points (2 + 2 d'écailles)

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D6+½MD+poison

**Compétences :** Se Cacher 40%, Chercher 30% (ajoutez +5% par tête)

**Notes : 1.** Une hydre possède de 2 à 12 têtes (choisissez ou jetez 2D6). Elle peut attaquer simultanément avec chacune de ses têtes. On peut déterminer les PV de chaque tête en divisant les PV totaux de l'hydre par son nombre de tête total. Une blessure infligée à l'hydre à l'aide d'une arme tranchante coupera une de ses têtes si les dégâts infligés sont au moins égaux aux PV d'une tête. Par exemple, une blessure de 3 points infligée avec une épée à une hydre ayant 19 PV et 7 têtes coupera une tête, car chaque tête a  $19 \div 7 = 2,71$  arrondi à 3 PV.

**2.** La morsure d'une hydre inocule un poison de VIR égale à sa CON.

**3 (option).** Quelques rares hydres, comme la légendaire Hydre de Lerne, régénèrent leurs PV au rythme de 2 par round, au point que les têtes qui leur ont été tranchées peuvent repousser. Pour empêcher la régénération, chaque blessure infligée à l'hydre doit être cautérisée par le feu.

**Habitat :** Collines, cavernes.

## Kraken

Le kraken est semblable à une pieuvre colossale, capable de faire chavirer les plus grands galions. Il vit d'ordinaire dans les profondeurs insondables de l'océan, mais il vient parfois se reposer à la surface de l'eau. Il est tellement gros qu'une fois, des marins imprudents l'avaient pris pour une petite île.

FOR	6D6+96	117	Points de vie	88
CON	3D6+48	58-59	Points de magie	22-23
TAI	6D6+96	117	Mod. aux dégâts	+14D6
POU	3D6+12	22-23	DEP	4 / 12 (nage)
DEX	2D6+12	19		

**Armure :** 14 points

**Armes :** Tentacule 45%, saisit, dégâts MD si 2 tentacules ; Morsure 45%, dégâts 1D10+MD

**Compétences :** Broyer les Navires 80%, Se Cacher 70%

**Note :** Le kraken peut porter huit attaques simultanées à l'aide de ses huit tentacules. Si au moins deux tentacules enserrant une même cible, le kraken lui inflige à chaque round des dégâts de constriction, et peut en plus tenter de la mordre. Pour se dégager, la cible doit remporter une lutte FOR contre FOR (bon courage).

**Habitat :** Océans.

## Incube

Voir Succube.

## Licorne

Une licorne est semblable à un cheval léger à la robe claire, mais son front est orné d'une corne spiralée. Elle est si pure qu'elle n'accepte d'être montée que par une vierge humaine ou elfe.

FOR	3D6+18	28-29	Points de vie	21
CON	2D6+6	13	Points de magie	16-17
TAI	3D6+18	28-29	Mod. aux dégâts	+3D6
INT	2D6+6	13	DEP	12
POU	3D6+6	16-17		
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 3 points

**Armes :** Corne 60%, dégâts 1D8+MD ; Ruade 25%, dégâts 1D6+MD ; Piétinement 25%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Esquiver 45%, Se Cacher 65%

**Note :** Une licorne peut parer un coup à l'aide de sa corne, mais elle ne peut alors pas attaquer avec celle-ci dans le même round. Elle pourra tout de même ruer.

**Magie :** Une licorne peut guérir une blessure en la touchant avec sa corne. Elle devra dépenser 1 PM par PV guéri. Une perte de caractéristique (consécutive à une blessure majeure ou à une maladie, par exemple) peut également être guérie. Néanmoins, la licorne devra sacrifier un point de POU personnel par point de

caractéristique, et répugnera donc à pratiquer ce type de guérison. Une licorne est également capable de détecter un poison par le toucher de sa corne.

**Habitat :** Forêts et bosquets.

## Lycanthropes

Les lycanthropes sont des personnes capables de se transformer en animal, car ils ont été infectés par une maladie magique, la lycanthropie. Ils peuvent aussi prendre une forme intermédiaire mi-homme mi-animal, qui leur sert généralement au combat. Passer d'une forme à une autre coûte 1 PM et prend un round de combat complet, durant lequel le lycanthrope ne peut rien faire d'autre.

La lycanthropie est une maladie qui se transmet généralement par la morsure du lycanthrope, sous forme animale ou intermédiaire. Sa VIR est égale à la CON non modifiée de la créature. À chaque espèce animale correspond un type de lycanthropie, et il est impossible d'être affecté par deux types de lycanthropies différents. Ainsi, on ne peut être à la fois ours- et loup-garou.

Sous forme intermédiaire, les lycanthropes régénèrent 1 PV par round, sauf si les dégâts ont été infligés à l'aide d'une arme en argent ou d'une arme enchantée. Le feu aussi peut aussi s'avérer efficace contre eux, car il leur fait perdre leurs PV plus vite qu'ils ne peuvent les régénérer. Une fois mort, un lycanthrope ne régénère plus.

Quelle que soit sa forme, un lycanthrope conserve son POU. Lorsqu'il n'est pas sous forme humaine, son INT est divisée par deux et il ne peut plus parler. Sous forme animale, un lycanthrope aura les caractéristiques physiques d'un représentant moyen de l'espèce dont il a pris la forme. Les caractéristiques de la forme intermédiaire sont celles de l'humain, mais avec les modifications suivantes :

**Loup-garou :** FOR +6, TAI +6, INT ÷2, DEX +3, DEP +2  
Morsure 15%, dégâts 1D8+MD  
Griffes 25%, dégâts 1D6+MD (deux attaques par round)  
Armure d'un point (fourrure)  
Déplacement Silencieux +30%, Sentir une Proie +50%

**Ours-garou :** FOR +12, TAI +12, INT ÷2, DEP +2  
Morsure 15%, dégâts 1D10+MD  
Griffes 25%, dégâts 1D6+MD (deux attaques par round)  
Armure d'un point (fourrure)  
Sentir une Proie +40%

**Rat-garou :** CON +6, INT ÷2, DEX +6, DEP +2  
Morsure 15%, dégâts 1D6+MD  
Déplacement Silencieux +50%, Grimper et Se Cacher +30%

**Lion-garou :** FOR +9, TAI +6, INT ÷2, DEX +3, DEP +2  
Morsure 15%, dégâts 1D10+MD  
Griffes 25%, dégâts 1D6+MD (deux attaques par round)  
Sentir une Proie +20%

Quand lycanthrope passe d'une forme à l'autre, il faut recalculer son maximum de points de vie en fonction de ses nouvelles CON et TAI. Les dégâts déjà subis sont conservés (mais en général, le lycanthrope pourra les régénérer en passant sous forme intermédiaire).

Sous forme intermédiaire et animale, un lycanthrope adopte les instincts de la créature en laquelle il s'est transformé. Cela peut le rendre agressif (loup), impulsif (ours), méfiant (rat) ou téméraire (lion). Cela lui permet également de communiquer avec les membres de l'espèce en question.

(Option) Un lycanthrope ne peut être métamorphosé qu'à certaines conditions :

**Loup-garou :** Seulement pendant la nuit, et obligatoirement les nuits de pleine lune.

**Ours-garou :** Jamais durant l'hiver.

**Rat-garou :** Jamais à la lumière du soleil.

**Lion-garou :** Seulement pendant la journée.

### Exemple de lycanthrope : un Loup-garou sous forme intermédiaire

Il s'agit d'un humanoïde massif recouvert d'une fourrure grise, à la tête de loup et aux griffes acérées.

FOR	3D6 [+6]	16-17	Points de vie	15
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	2D6+6 [+6]	19	Mod. aux dégâts	+1D6
INT	2D6+6 [÷2]	7	DEP	8 [+2] = 10
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6 [+3]	13-14		

**Armure :** 1 point (fourrure) + régénération

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D8+MD+infection ; Griffes 50%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Déplacement Silencieux 45%, Sentir une Proie 50%

**Notes : 1.** Le loup-garou peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure.

**2.** La morsure d'un loup-garou communique la lycanthropie. La VIR de cette maladie est égale à la CON du loup-garou. Si la personne mordue rate un jet de CON contre cette VIR sur la table de résistance, elle se transformera en loup-garou à la prochaine pleine lune.

**3.** Le loup-garou régénère 1 PV par round, sauf si les dégâts ont été infligés à l'aide d'une arme en argent.

**Habitat :** Là où brille la pleine lune.

### Mante religieuse géante

Pour chasser, la mante se cache d'abord dans des fourrés. Lorsqu'elle repère une proie, elle bondit hors de sa cachette et fond sur elle en volant. Elle n'hésite pas à s'en prendre à une proie de la taille d'un cavalier et de sa monture.

Dans un univers fantastique, la mante pourrait prendre un cavalier sur son dos.

FOR	6D6+12	33	Points de vie	29-30
CON	3D6+9	19-20	Points de magie	10-11
TAI	6D6+18	39	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	3D6	10-11	DEP	8 / 8 (vol)
DEX	2D6+12	19		

**Armure :** 7 points (3 + 4 de chitine)

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D6+½MD ; Patte 60%, dégâts 1D10+MD

**Compétences :** Se Cacher 80%, Repérer une Proie 50%

**Note :** La mante religieuse peut attaquer deux fois par round à l'aide de ses griffes. Si les deux attaques portent, elle peut alors mordre sa victime avec +50 au jet de toucher.

**Habitat :** Forêts denses.

## Manticore

La manticore a l'apparence d'un lion doté d'ailes de chauve-souris noires et d'une queue de scorpion. Sa crinière laisse entrevoir une gueule étrangement semblable à un visage humain.

FOR	2D6+12	19	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
INT	1D6+3	6-7	DEP	10 / 14 (vol)
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 1 point

**Armes :** Griffes 60%, dégâts 1D6+MD ; Lacération 80%, dégâts 2D6+MD ; Dard 30%, dégâts 1D3+½MD+poison

**Compétences :** Scruter 40%, Sentir une Proie 50%

**Note :** La manticore peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'un coup de dard. Si elle parvient à toucher une même cible avec deux attaques par griffure, elle peut alors lacérer sa victime ou bien la frapper de son dard avec +50 au jet de toucher. Le dard inocule un poison de VIR égale à la CON de la manticore.

**Habitat :** Régions arides.

## Momie

Ces morts-vivants redoutables ont conservé l'intelligence et les connaissances qu'ils avaient de leur vivant.

Les caractéristiques indiquées sont celles d'une momie fabriquée à partir du corps d'un humain ordinaire. En réalité, la plupart des momies possèdent une INT et un POU supérieurs à la moyenne.

FOR	3D6 [x2]	20-22	Points de vie	26 [=TAIx2]
TAI	2D6+6	13	Points de magie	10-11
INT	2D6+6	13	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** peut porter tout type d'armure ; les armes à feu et les armes qui empalent ne lui infligent qu'un seul point de dégâts

**Armes :** Coup de poing 50%, dégâts 1D3+MD ; Cimeterre 70%, dégâts 1D6+2+MD

**Compétences :** Elle conserve toutes les compétences qu'elle possédait de son vivant. Étant immortelle, une momie a tout loisir de développer des compétences très élevées.

**Magie :** Il est rare qu'une momie ne possède pas de puissantes capacités magiques.

**Notes :** 1. Les momies s'enflamment facilement. Le feu leur inflige des dégâts normaux, mais les flammes sont difficiles à éteindre (en général, jet sous DEXx2).

2. Le POU d'une momie est celui d'un être "non-vivant" et ne lui permet pas de régénérer ses PM.

3. Les momies ne perdent pas de PM pour entretenir leur corps. En revanche, elles n'ont aucun moyen naturel de régénérer leurs PM. Cependant, la plupart des momies pratiquent la magie et connaissent les sorts nécessaires pour voler leurs PM aux vivants.

**Habitat :** Tombeaux, Pyramides.

## Monoclonius

Ce dinosaure ressemble au tricératops mais il est plus petit et il n'a qu'une seule corne sur le museau. Il est aussi moins agressif, au point que dans un univers fantastique, il pourrait accueillir un cavalier sur son dos.

FOR	6D6+24	45	Points de vie	34
CON	3D6+12	22-23	Points de magie	10-11
TAI	6D6+24	45	Mod. aux dégâts	+5D6
POU	3D6	10-11	DEP	12
DEX	2D6	7		

**Armure :** 9 points (5 + 4 d'écailles) ; 13 points contre un adversaire à qui il fait face (5 + 8 d'écailles)

**Armes :** Charge 50%, dégâts 1D6+MD ; Cornes 50%, dégâts 1D6+½MD ; Piétinement 75%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Sentir un Ennemi 60%

**Habitat :** Régions chaudes et tempérées.

## Ogre

Les ogres sont des géants de trois mètres de haut. Leur appétit est légendaire. Malheureusement, leur nourriture préférée est la chair des enfants dodus.

FOR	3D6+12	22-23	Points de vie	19-20
CON	2D6+9	16	Points de magie	11-12
TAI	3D6+12	22-23	Mod. aux dégâts	+2D6
INT	2D6+6	13	DEP	8
POU	3D6+1	11-12		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure** : 2 points ; peut porter tout typer d'armure

**Armes** : Couteau à viande 60%, dégâts 1D6+MD ; Masse lourde 50%, dégâts 1D10+MD ; Morsure 30%, dégâts 1D6+½MD

**Compétences** : Sentir la Chair Fraiche 75%, Artisanat [cuisine] 50%

**Magie** : Certains ogres apprennent la magie. On les appelle alors ogres mages. Étonnant, non ?

**Habitat** : Grottes nauséabondes ou chaumières somptueuses.

## Ouargue

Les ouargues sont des loups énormes au pelage noir. Ils sont remarquablement intelligents et il leur arrive de faire alliance avec des créatures maléfiques comme les orques ou les gobelins.

Un ouargue peut prendre un cavalier sur son dos. La TAI du cavalier doit toutefois être inférieure à la TAI et la FOR du ouargue.

FOR	3D6+12	22-23	Points de vie	15-16
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	3D6+9	19-20	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	2D6+6	13		

**Armure** : 3 points (2 + 1 de fourrure)

**Armes** : Morsure 50%, dégâts 1D8+MD

**Compétences** : Esquiver 50%, Suivre au Flair 80%

**Note** : Si le ouargue charge, il peut tenter de renverser son adversaire juste avant son jet de morsure. Opposez sur la table de résistance la FOR du ouargue à la FOR

ou à la TAI de la cible, selon la caractéristique la plus élevée (les quadrupèdes résistent comme s'ils avaient 4 points de plus en FOR). En cas de réussite, la cible doit réussir un jet sous DEXx5 ou tomber à terre.

**Habitat** : Forêts sombres, repaires de gobelins.

## Pégase, cheval céleste

Ce cheval ailé vit à l'écart de l'homme. Une fois dressé, il devient une monture exceptionnelle.

FOR	3D6+18	28-29	Points de vie	21
CON	2D6+6	13	Points de magie	13
TAI	3D6+18	28-29	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	2D6+6	13	DEP	12 / 16 (vol)
DEX	3D6+12	22-23		

**Armure** : 3 points

**Armes** : Morsure 5%, dégâts 1D6 ; Ruade 5%, dégâts 1D6+MD

**Compétences** : Esquiver en Volant 60%, Se Cacher 25%

**Habitat** : Sommets de montagnes inaccessibles.

## Plésiosaure

Ces dinosaures marins ont un gros corps auquel se rattachent des nageoires et un très long coup. Ils happent les poissons dans leur gueule. Il est rarissime qu'ils s'en prennent aux embarcations.

FOR	4D6+6	20	Points de vie	25
CON	3D6+6	16-17	Points de magie	10-11
TAI	6D6+12	33	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	8 (nage)
DEX	2D6+6	13		

**Armure** : 4 points (2 + 2 d'écailles)

**Armes** : Morsure 60%, dégâts 1D6+½MD

**Compétences** : Se Cacher 40%

**Habitat** : Océans.

## Ptéranodon

Le ptéranodon est certainement le dinosaure volant le plus connu (même mon correcteur orthographique le connaît). Il vit à proximité d'une étendue d'eau. Son long bec lui permet de capturer les poissons qui s'approchent de la surface.

FOR	1D6+1	4-5	Points de vie	5-6
CON	2D6	7	Points de magie	7
TAI	1D6	3-4	Mod. aux dégâts	-1D6
POU	2D6	7	DEP	4 / 14 (vol)
DEX	3D6+12	22-23		

**Armure :** -

**Armes :** Morsure 45%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Esquiver en Volant 60%, Scruter 90%

**Habitat :** Près des côtes.

## Scarabée géant

Ce gros scarabée est carnivore. Il lui arrive d'attaquer un groupe de personne, mais il file dès qu'il parvient à récupérer un morceau de viande. Avec ses puissantes mandibules, il est capable de démembrer un jeune cerf. Il est trop gros pour pouvoir voler, mais ses ailes peuvent lui servir à amortir une chute.

FOR	2D6+12	19	Points de vie	16-17
CON	3D6+6	16-17	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	10
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 5 points (1 + 4 de chitine)

**Armes :** Morsure 50%, dégâts 1D10+MD

**Compétences :** Scruter 60%, Pister 30%

**Habitat :** Forêts.

## Scorpion géant

Ce monstre atteint les 2 mètres 50 de haut, en comptant son dard. Il est excessivement dangereux.

FOR	4D6+12	26	Points de vie	21
CON	2D6+12	19	Points de magie	10-11
TAI	3D6+12	22-23	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** 6 points (2 + 4 de chitine)

**Armes :** Pince 50%, dégâts 1D6+MD ou saisit ; Dard 30%, dégâts

1D3+½MD+poison

**Compétences :** Déplacement Silencieux 60%, Se Cacher 50%, Sentir les Vibrations 60%

**Note :** Dans un même round, le scorpion peut attaquer deux fois, soit à l'aide de ses deux pinces, soit avec une pince et son dard. S'il parvient à agripper un adversaire à l'aide d'une de ses pinces, il peut alors l'attaquer à l'aide de son dard avec +50 au jet de toucher. La VIR du poison injecté est égale à sa CON. Une victime agrippée subit les dégâts des pinces à chaque round après le premier. Elle peut se dégager en remportant une opposition de FOR contre celle du scorpion sur la table de résistance.

**Habitat :** Régions arides.

## Serpent de mer

Ce gigantesque serpent ne vit que dans les océans. Il tue les gros poissons en les écrasant entre ses anneaux. Il lui arrive de s'attaquer aux embarcations, en gobant un ou deux marins au passage.

Un serpent comme celui décrit ici pourra faire sombrer un navire de taille moyenne, mais pas un galion.

FOR	6D6+30	51	Points de vie	28
CON	3D6+6	16-17	Points de magie	16-17
TAI	6D6+18	39	Mod. aux dégâts	+5D6
POU	3D6+6	16-17	DEP	8 / 10 (nage)
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 9 points (5 + 4 d'écailles)

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D6+½MD ; Constriction 30%, dégâts MD + asphyxie

**Compétences :** Surgir de l'Eau Brusquement 60%

**Note :** Si le serpent surprend sa cible, il peut l'étreindre automatiquement.

**Habitat :** Mers chaudes.

## Spectre

Le spectre est le fantôme d'un être qui a conservé sa frustration et sa haine par delà la mort. Il est sujet aux mêmes avantages et restrictions que les fantômes (c.f. ci-dessus). Toutefois, il a la possibilité d'attaquer l'esprit des vivants. Opposez à chaque round le POU du spectre à celui de sa victime sur la table de résistance. En cas d'échec, le spectre perd 1D3 PM. Mais en cas de réussite, la victime perd 1D3 points de CON, d'INT ou de POU, selon le type de spectre. Si la caractéristique de la victime tombe à zéro, elle meurt (CON), devient grabataire (INT) ou sombre dans le coma (POU), jusqu'à ce qu'elle puisse récupérer les points perdus. Les caractéristiques indiquées sont celles du spectre d'une personne ordinaire. En réalité, la plupart possèdent un POU supérieur à la moyenne.

INT	2D6+6	13	Points de magie	10-11
POU	3D6	10-11	DEP	10-11 [=POU]

**Armure :** Les spectres sont immatériels, et ne peuvent donc pas subir ou provoquer de dégât physique.

**Armes :** Attaque mentale.

**Note :** Comme tous les morts-vivants, un spectre est incapable de régénérer ses PM. S'il tombe à zéro, il disparaît et ne pourra pas revenir avant une semaine voire plus. Il est même possible qu'il soit définitivement chassé.

**Habitat :** Lieux hantés.

## Sphinx

Les sphinx sont des créatures solitaires qui vivent dans les étendues sauvages. Ils ont un corps de lion surmonté d'ailes d'oiseau et leur tête est celle d'un humain. Ils sont très intelligents et curieux, et ils n'hésitent pas à harceler de questions les voyageurs de passage. Ils raffolent des énigmes et se montrent sympathiques lorsqu'on leur en apprend une qu'ils ne connaissaient pas. Les voyageurs agressifs ou peu coopératifs terminent souvent dans leur estomac.

FOR	2D6+12	19	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	16-17
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
INT	3D6+6	16-17	DEP	10 / 14 (vol)
POU	3D6+6	16-17		
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 1 point

**Armes :** Griffes 60%, dégâts 1D6+MD ; Lacération 80%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** Sentir une Proie 50%, Connaître une Énigme 85%

**Magie :** Les sphinx sont souvent de bons magiciens. Ils affectionnent les sorts qui leur permettent d'immobiliser un adversaire afin de le harceler de questions.

**Note :** Le sphinx peut attaquer deux fois par round à l'aide de ses griffes. Si les deux attaques portent, il peut alors lacérer sa victime.

**Habitat :** Contrées reculées.

## Squelette

Le squelette animé sert le plus souvent de gardien au temple d'un dieu maléfique ou au repère d'un nécromancien. Il n'a pas de personnalité propre et obéit aveuglément aux ordres de son maître.

FOR	3D6	10-11	Points de vie	13 [=TAI]
TAI	2D6+6	13	Points de magie	1
POU	1	1	Mod. aux dégâts	-
DEX	3D6	10-11	DEP	8

**Armure :** 1 point (os) + 1 par D6 de MD ; un squelette étant pour l'essentiel constitué de vide, tous les coups qui lui sont portés à l'aide d'une arme tranchante, perforante ou à feu subissent un malus de -20%

**Armes :** toute arme à DEXx5%

**Compétences :** Chercher 25%, Écouter 25%, Esquiver DEXx2%, Cliquer de Façon Sinistre 45%, Se Dresser Quand On s'Y Attend le Moins 60%

**Note : 1.** Les squelettes sont immunisés contre les sorts affectant les émotions, comme les sorts d'Amitié ou de Peur.

**2.** Un squelette n'a qu'un seul point de POU, qui lui a été fourni par le sortilège qui l'a créé.

**Habitat :** Ruines, tumulus, souterrains, repaires de sorciers.



## Stégosaure

Le stégosaure est un herbivore long de près de six mètres. Son dos supporte deux rangées de plaques verticales lui permettant de réguler la température de son corps. Le bout de sa queue est recouvert de pointes.

FOR	4D6+18	32	Points de vie	33-34
CON	3D6+12	22-23	Points de magie	10-11
TAI	4D6+30	44	Mod. aux dégâts	+4D6
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	2D6	7		

**Armure :** 6 points (4 + 2 d'écailles)

**Armes :** Coup de queue 30%, dégâts 1D8+½MD

**Compétences :** Sentir un Ennemi 50%

**Habitat :** Régions chaudes et tempérées.

## Succube

Il s'agit d'un esprit ou d'un démon se nourrissant des pulsions sexuelles de ses victimes. Il prend l'apparence d'une très belle femme (auquel cas on l'appelle succube) ou d'un très bel homme (auquel cas on l'appelle incube). Chaque fois qu'il visite un partenaire, ce dernier perd 1 point de CON. À zéro point de CON, il meurt.

FOR	2D6+12	19	Points de vie	16
CON	2D6+12	19	Points de magie	16-17
TAI	2D6+6	13	Mod. aux dégâts	+1D4
INT	3D6+6	16-17	DEP	8
POU	3D6+6	16-17		
DEX	3D6+3	13-14		
APP	3D6+12	22-23		

**Armure :** -

**Armes :** Griffes 50%, dégâts 1D6+MD ; n'importe quelle arme 50%

**Compétences :** Déplacement Silencieux 60%, Persuader 70%, Séduire 90%

**Magie :** Les incubes (et les succubes) connaissent souvent de nombreux sorts.

**Note :** Les incubes (et les succubes) sont incroyablement séduisants. Lorsqu'un incube regarde une personne dans les yeux, il peut opposer son APP au POU de celle-ci. S'il remporte l'opposition, cette personne sera charmée et refusera que

l'on fasse le moindre mal à l'incube. Les effets de ce charme cessent après une journée.

**Habitat :** Partout où règne la perversion.

## Tricératops

Cet herbivore menaçant a le front orné d'une collerette osseuse et de deux cornes faisant près d'un mètre de long. Une troisième corne jaillit de son nez à la manière d'un rhinocéros. Tout comme ce dernier, le tricératops s'énervé facilement dès que l'on entre sur son territoire. Il prête rarement attention à un animal aussi minuscule que l'homme, mais une voiture bruyante le mettra hors de lui.

FOR	6D6+48	69	Points de vie	52
CON	3D6+24	34-35	Points de magie	13
TAI	6D6+48	69	Mod. aux dégâts	+8D6
POU	2D6+6	13	DEP	12
DEX	2D6	7		

**Armure :** 12 points (8 + 4 d'écailles) ; 16 points contre un adversaire à qui il fait face (8 + 8 d'écailles)

**Armes :** Charge 50%, dégâts 1D10+MD ; Cornes 50%, dégâts 1D10+½MD ;

Piétinement 75%, dégâts 2D6+MD

**Compétences :** S'Énerver 70%, Sentir un Ennemi 60%

**Habitat :** Régions chaudes et tempérées.

## Troll

Les trolls sont des humanoïdes grotesques et stupides. Les orques les emploient au combat comme de véritables machines de guerre.

FOR	4D6+12	26	Points de vie	21-22
CON	3D6+6	16-17	Points de magie	10-11
TAI	4D6+12	26	Mod. aux dégâts	+2D6
INT	1D6+3	6-7	DEP	8
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		

**Armure :** 2 points

**Armes :** Morsure 30%, dégâts 1D6+MD ; Maillet troll 50%, dégâts 2D8+MD

**Compétences :** Sentir un Intrus 30%, Grogner 60%

**Notes : 1 (option).** Certains trolls, habitués à vivre sous terre, évitent la lumière du jour car elle les changerait en statue de pierre.

**2 (option).** Certains trolls, particulièrement marqués par le mal, bénéficient de facultés de régénération leur permettant de récupérer 1 PV par round. Ils continuent à régénérer même lorsqu'ils descendent à zéro point de vie ou moins. Les dégâts dus au feu ou à l'acide ne sont pas régénérés : il s'agit là du seul moyen efficace de tuer ces monstres.

**Habitat :** Grottes, champs de bataille.

## Tyrannosaure

Le tyrannosaure ou lézard tyran est le plus gros de tous les carnassiers terrestres. Il mesure quatorze mètres de long pour un poids pouvant aller jusqu'à sept tonnes. Les crocs qui ornent sa gueule ont la taille de véritables poignards. Il engloutit d'énormes quantités de nourriture, au point qu'il dévore parfois les charognes qui traînent sur son passage.

FOR	6D6+42	63	Points de vie	42-43
CON	3D6+18	28-29	Points de magie	13
TAI	4D6+42	56	Mod. aux dégâts	+6D6
POU	2D6+6	13	DEP	12
DEX	3D6+3	13-14		

**Armure :** 8 points (6 + 2 d'écailles)

**Armes :** Morsure 60%, dégâts 3D6+MD ; Coup de patte 40%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Repérer une Proie 40%

**Note :** Le tyrannosaure peut attaquer deux fois par round, soit sous forme de deux coups de griffes, soit sous forme d'un coup de griffe et d'une morsure.

**Habitat :** Là où il trouve des créatures assez grosses pour le nourrir.

## Vampire

On raconte tellement d'histoires contradictoires sur les vampires que le MJ devra faire lui-même la part du vrai et du faux. Voici quelques suggestions :

- Un vampire n'a pas d'ombre et n'apparaît pas dans un miroir. Les pellicules photographiques n'enregistrent pas son image.
- Pendant la journée, les vampires doivent se reposer au milieu de terre provenant de leur sépulture. S'ils ne le font pas, leur perte journalière de PM passe à 1D6 au lieu d'un seul point.
- Un vampire ne supporte pas l'odeur de l'ail. Il doit réussir un jet sous POUx5 à chaque round où il se trouve à moins de trois mètres d'une gousse d'ail fraîche. S'il rate son jet, il est obligé de s'éloigner.
- La troisième morsure d'un vampire est toujours mortelle et transforme automatiquement la cible en vampire.
- Quiconque boit le sang d'un vampire devient son esclave pour l'éternité.
- Les vampires perdent tous leurs pouvoirs pendant la journée. Ils gardent tout de même leur FOR doublée.
- La lumière du jour brûle les vampires. Ils perdent 1 PV par heure, par minute ou même par round s'ils y sont exposés.
- Un vampire peut se métamorphoser en loup ou en chauve-souris. Sa TAI et sa DEX deviennent celles d'un représentant moyen de l'espèce en laquelle il s'est transformé, et la FOR est doublée. Par contre, ses PV ne changent pas. Certains vampires peuvent même se changer en brume. Leur FOR passe alors à 0, mais ils deviennent insensibles aux dégâts physiques. Passer d'une forme à l'autre prend un round entier et nécessite 1 PM.
- Il est rigoureusement interdit aux vampires de passer au-dessus d'une étendue d'eau vive, comme une mer ou un fleuve. Il leur est aussi strictement interdit de rentrer chez quelqu'un sans avoir été invité. Un vampire qui ferait fi de ces interdictions (oh le vilain) perdrait instantanément 2D6 PM.
- Une personne brandissant une croix devant un vampire peut opposer son POU à celui du monstre. Si elle l'emporte, le vampire est incapable de l'approcher.
- L'eau bénite brûle les vampires comme de l'acide. Une flasque d'eau bénite leur inflige 1D6 points de dégâts, alors qu'une immersion dans un bassin d'eau bénite leur coûte 3D6 PV par round.
- Les vampires sont incroyablement séduisants. Lorsqu'un vampire regarde une personne dans les yeux, il peut opposer son APP au POU de celle-ci. S'il remporte l'opposition, cette personne sera charmée et refusera que l'on fasse le moindre mal au vampire. Les effets de ce charme cessent après une journée.

- Un pieu enfoncé dans la poitrine d'un vampire au niveau du cœur le neutralise instantanément. Un tel résultat n'est obtenu en situation de combat que si l'on obtient une blessure majeure à l'aide d'un coup critique donné avec une arme perforante. Il ne reste alors plus qu'à achever définitivement le vampire en lui tranchant la tête.

FOR	3D6 [x2]	20-22	Points de vie	26 [=TAIx2]
TAI	2D6+6	13	Points de magie	10-11
INT	2D6+6	13	Mod. aux dégâts	+1D6
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** peut porter tout type d'armure ; les armes à feu et les armes qui emparent ne lui infligent qu'un seul point de dégâts

**Armes :** Empoignade 50%, saisit ; Morsure, dégâts 1D3+drain de sang ; Épée large 70%, dégâts 1D8+1+MD

**Compétences :** Il conserve toutes les compétences qu'il possédait de son vivant. Étant immortel, un vampire a tout loisir de développer des compétences très élevées.

**Magie :** De nombreux vampires pratiquent la magie.

**Notes : 1.** Un vampire parvenant à empoigner une victime peut automatiquement la mordre. Le vampire peut sucer le sang d'une victime mordue et lui drainer un nombre de points de FOR par round égal à son MD (ou 1D3 au minimum). Il récupère alors 1 PM tous les 3 points de FOR absorbés. Si la victime tombe à 0 point de FOR, elle meure. Sinon, elle pourra récupérer les points de FOR perdus au rythme d'un par jour de repos.

**2.** Le POU d'un vampire est celui d'un être "non-vivant" et ne lui permet pas de régénérer ses PM.

**3.** Un vampire perd 1 PM par jour pour maintenir son corps en état de fonctionner. S'il tombe à 0 PM, son corps cesse de s'animer et il perd conscience. Il ne pourra retrouver ses esprits que grâce à une intervention extérieure. Notez que le corps d'un vampire peut rester dans cet état durant des siècles entiers.

**4.** Un vampire récupère 1 PV par heure lorsqu'il se trouve dans son cercueil. Un vampire capable de se transformer en brume prendra automatiquement cette forme lorsqu'il atteint 0 PV. Il se dirigera alors vers son cercueil où il pourra se régénérer.

**Habitat :** Partout où l'innocence est vulnérable.

## Viverne, guivre

Cette créature ressemble à un dragon de la taille d'un gros cheval. Elle n'a que deux pattes et un piquant venimeux jaillit du bout de sa queue. Elle est omnivore et s'attaque parfois aux animaux de la taille d'un homme.

FOR	4D6+12	26	Points de vie	25
CON	2D6+12	19	Points de magie	10-11
TAI	2D6+24	31	Mod. aux dégâts	+3D6
POU	3D6	10-11	DEP	6 / 12 (vol)
DEX	2D6+6	13		

**Armure :** 7 points (3 + 4 d'écailles)

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 1D10+MD ; Dard 60%, dégâts 1D3+½MD+venin

**Compétences :** Scruter 70%

**Note :** La viverne peut mordre et attaquer à l'aide de son dard dans un même round. Son dard inocule un venin de VIR égale à la moitié de sa CON, arrondie à l'unité supérieure.

**Habitat :** Collines et forêts clairsemées.

## Vorace, diatryma

Ce grand oiseau carnivore tient à la fois de l'aigle et de l'autruche. Il pèse dans les 300kg. Il ne peut pas voler, mais il n'en demeure pas moins un prédateur redoutable.

Dans un univers fantastique, le vorace pourrait prendre un cavalier sur son dos. La TAI du cavalier devrait toutefois être inférieure à la TAI et à la FOR du vorace.

FOR	3D6+12	22-23	Points de vie	20
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	4D6+12	26	Mod. aux dégâts	+2D6
POU	3D6	10-11	DEP	12
DEX	3D6+3	13-14		

**Armure :** 3 points (2 + 1 de plumes)

**Armes :** Morsure 45%, dégâts 1D8+MD ; Coup de patte 45%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Scruter 50%

**Habitat :** Grandes plaines.

## Zombi

Les zombis sont des cadavres maintenus en vie par un puissant enchantement. Ils ne peuvent pas parler mais seulement grogner, leurs cordes vocales étant irrémédiablement abimées. Ils conservent les souvenirs et l'expérience de leur vie passée mais leurs facultés sont sérieusement altérées. En terme de jeu, leur INT, leur DEX, leur DEP et toutes leurs compétences sont divisés par deux.

Parfois, les zombis ne s'aperçoivent même pas qu'ils sont décédés et ils continuent comme si de rien n'était à exercer leurs activités. Le problème est que tout devient vite trop complexe pour leurs capacités limitées, ce qui est parfois amusant, parfois dramatique. Par exemple, un musicien zombi ne s'apercevra pas que ce qu'il joue n'est qu'une suite de notes désordonnées. De même, un garde du corps zombi pourra s'attacher à la protection rapprochée d'une vache ou d'un panneau de signalisation.

Certains magiciens créent des zombis pour en faire leurs esclaves, car ils sont bien plus dociles que les vivants. D'un autre côté, ils sont aussi moins fiables.

FOR	3D6 [x1,5]	15-17	Points de vie	20 [=TAIx1,5]
TAI	2D6+6	13	Points de magie	1
INT	2D6+6 [÷2]	7	Mod. aux dégâts	+1D4
POU	1	1	DEP	4 [=DEP÷2]
DEX	3D6 [÷2]	5-6		

**Armure :** aucune ; les armes à feu et les armes qui empalent ne lui infligent qu'un seul point de dégâts

**Armes :** Gourdin 25%, dégâts 1D6+MD

**Compétences :** Selon celles qu'il possédait de son vivant, mais divisées par deux. Ils sont incapables de progresser dans leurs compétences ou d'en apprendre de nouvelles.

**Magie :** Les zombis sont incapables de jeter des sorts.

**Note :** Un zombi n'a qu'un seul point de POU, qui lui a été fourni par le sortilège qui l'a créé.

**Habitat :** Là où ils ont été créés.

## 4: Humanoïdes

### Centaure

Les centaures ont la tête, le torse et les bras d'un humain, mais rattachés à un corps de cheval. Ce sont des gens farouches et attachés à la nature.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	18-19
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	4D6+12	26	Mod. aux dégâts	+1D6 (humain)
INT	2D6+6	13		+2D6 (animal)
POU	3D6	10-11	DEP	12
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 1 point

**Armes :** Arc composite 60%, dégâts 1D8+1 ; Grande lance 60%, dégâts 1D10+1+(MD animal) ; Épée large 40%, dégâts 1D8+1+(MD humain) ; Targe 40% ; Ruade 25%, dégâts 1D6+(MD animal) ; Piétinement 75%, dégâts 2D6+(MD animal)

**Compétences :** Les centaures sont souvent d'excellents chasseurs (Suivre une Piste, Connaissance de la Nature). Ils comptent également quelques bons musiciens (Art [Chant], Art [Lyre]). Néanmoins, leur physiologie rend certaines activités malaisées (comme Grimper ou Monter à Cheval).

**Note :** Du fait de sa constitution physique particulière, le centaure a deux MD différents. Le premier, noté humain et calculé à partir de la FORx2, est utilisé pour les armes de mêlée. Le second, noté animal et calculé normalement à partir de FOR+TAI, est utilisé uniquement pour les charges, la ruade et le piétinement.

### Demi-elfe

Un demi-elfe est le fruit d'une union entre un humain et un elfe. Il conjugue les caractéristiques des deux races.

FOR	2D6+4	11	Points de vie	11
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	2D6+4	11	Mod. aux dégâts	-
INT	2D6+6	13	DEP	8
POU	2D6+6	13		
DEX	2D6+6	13		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 2 points (armure de cuir souple)

**Armes :** Arc court 60%, dégâts 1D6+1 ; Épée large 40%, dégâts 1D8+1+MD ; Écu 40%

**Compétences :** Selon le parent (elfe ou humain) duquel il est le plus proche.

**Note :** Les demi-elfes peuvent utiliser leurs compétences visuelles et leurs compétences d'armes dans la pénombre sans subir de malus.

### Elfe

Les elfes ont les traits fins et des oreilles pointues. Ils vivent paisiblement au milieu des bois.

Les caractéristiques ci-dessous correspondent à l'elfe classique, type D&D. Pour un elfe plus Tolkienesque, augmentez la FOR et la TAI de 1 point, ainsi que l'INT et le POU de 1D6.

FOR	2D6+3	10	Points de vie	10-11
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	2D6+3	10	Mod. aux dégâts	-
INT	2D6+6	13	DEP	8
POU	2D6+6	13		
DEX	3D6+3	13-14		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 2 points (armure de cuir souple)

**Armes :** Arc court 60%, dégâts 1D6+1 ; Épée large 40%, dégâts 1D8+1+MD ; Écu 40%

**Compétences :** Les elfes sont renommés pour leur grand savoir et leurs facultés magiques (compétences de Connaissance, compétences de Magie).

**Note :** Les elfes peuvent utiliser leurs compétences visuelles et leurs compétences d'armes dans la pénombre sans subir de malus.

### Être féérique : fée, kobold, lutin, etc.

Il existe de très nombreux types d'êtres féériques, mais ils ont tous les mêmes caractéristiques. Seule l'APP varie, de 2D6 pour l'affreux kobold à 3D6+6 pour l'adorable fée. Les fées ont également des ailes semblables à celles d'une libellule ou d'un papillon, avec lesquelles elles peuvent voler.

Ces petites créatures prennent un malin plaisir à taquiner les humains. Lorsqu'un objet disparaît ou qu'une bête tombe malade, c'est souvent leur faute. De même lorsque des aventuriers se perdent en pleine forêt.

FOR	1D6	3-4	Points de vie	6-7
CON	3D6	10-11	Points de magie	13
TAI	1 à 3	2	Mod. aux dégâts	-1D6
INT	2D6+6	13	DEP	4 / 8 (vol)
POU	2D6+6	13		
DEX	3D6+6	16-17		

**Armure :** 1 point (armure de feuilles ou de pétales)

**Armes :** Petit Arc 50%, dégâts 1D3+1 ; Petite Épée 40%, dégâts 1D3+1+MD

**Compétences :** Les êtres féériques apprennent souvent à être discrets pour pouvoir commettre leurs farces (Déplacement Silencieux, Se Cacher). Ils vivent dans les campagnes ou les forêts et en connaissent très bien les dangers (Connaissance de la Nature).

**Note :** Tous les êtres féériques peuvent utiliser leurs compétences visuelles et leurs compétences d'armes dans la pénombre sans subir de malus.

### Gobelin

Bien qu'ils soient petits et chétifs, les gobelins sont violents et vicieux. Ils s'allient souvent aux orques et aux ouargues pour commettre des méfaits.

FOR	2D6	7	Points de vie	8
CON	3D6	10-11	Points de magie	7
TAI	1D3+3	5	Mod. aux dégâts	-1D6
INT	1D6+6	9-10	DEP	6
POU	2D6	7		
DEX	3D6+3	13-14		
APP	2D6	7		

**Armure :** 2 points (armure de cuir souple)

**Armes :** Fronde 40%, dégâts 1D6 ; Épée courte 40%, dégâts 1D6+1+MD ; Targette 40%

**Compétences :** La plupart des gobelins sont trop indisciplinés pour apprendre à faire grand chose. Certains développent tout de même des facultés utiles à leur groupe (Artisanat, Premiers soins ou compétences de Magie). Les gobelins montent de gros loups intelligents appelés ouargues (remplacez Monter à Cheval par Monter un Loup).

**Note :** Les gobelins peuvent utiliser leurs compétences visuelles et leurs compétences d'armes dans le noir complet sans subir de malus.

### Harpie

Ces créatures répugnantes ont la tête et la poitrine d'une femme laide. Mais à la place des bras se trouvent deux ailes noires, et leur dos et leur bassin sont ceux d'un grand corbeau noir. Elles sont sales et vivent dans la crasse. Ce sont toutes des femelles, aussi enlèvent-elles des hommes pour être fécondées avant de les tuer.

FOR	3D6	10-11	Points de vie	10-11
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	2D6+3	10	Mod. aux dégâts	-
INT	2D6+6	13	DEP	6 / 14 (vol)
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+3	13-14		
APP	1D6	3-4		

**Armure :** -

**Armes :** Griffes 50%, dégâts 1D6+MD ; Lance courte 40%, dégâts 1D8+1+MD

**Compétences :** Les harpies repèrent leurs victimes en volant (Scruter). Quelques-unes savent préparer des potions aux effets surprenants, comme celle qui oblige leurs captifs à s'accoupler contre leur gré (Potions et Herbes).

**Note :** Les harpies peuvent utiliser leurs compétences visuelles et leurs compétences d'armes dans la pénombre sans subir de malus.

## Hobbit, halfelin

Les hobbits sont petits et souvent bien portants. Ils n'utilisent pas de chaussures car ils ont les pieds poilus et cornés. Ils vivent paisiblement dans des vallées reculées et bâtissent parfois leurs maisons sous les collines.

FOR	2D6	7	Points de vie	10
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	1D6+3	6-7	Mod. aux dégâts	-1D4
INT	2D6+6	13	DEP	6
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+3	13-14		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** -

**Armes :** Fronde 60%, dégâts 1D6 ; Épée courte 40%, dégâts 1D6+1+MD

**Compétences :** Les hobbits sont petits et ont le pied leste (Déplacement Silencieux, Se Cacher). Ils sont renommés pour leur art de vivre (Artisanat [Cuisine], Artisanat [Herbe à pipe]).

## Homme-lézard

Le corps de ces humanoïdes reptiliens est recouvert de larges écailles, similaires à celles d'un crocodile. Leur queue leur permet de garder l'équilibre lorsqu'ils courent, et elle facilite également leurs déplacements dans l'eau. Leur tête s'orne souvent d'une crête. Ils vivent le plus souvent au bord des fleuves ou dans des marais.

FOR	2D6+9	16	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	2D6+9	16	Mod. aux dégâts	+1D4
INT	2D6+6	13	DEP	8 / 6 (nage)
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 4 points (écailles) ; les hommes-lézards peuvent porter une armure de cuir, mais une armure métallique gêne considérablement leurs mouvements (doublez tous les éventuels malus)

**Armes :** Arc court 40%, dégâts 1D6+1 ; Cimeterre 50%, dégâts 1D6+2+MD ; Targe 50% ; Coup de queue 50%, dégâts 1D4+MD

**Compétences :** Les hommes-lézards sont le plus souvent chasseurs ou pêcheurs (Suivre une Piste, Pêcher). Grâce à leur queue, ils peuvent nager très facilement (Nager).

## Homme-scorpion

Les hommes-scorpions ont la tête, le torse et les bras d'un humain, rattachés à un corps de scorpion géant sans les pinces mais avec le dard. Ils vivent au service de leurs reines dans des cités souterraines. Ces reines ont une INT et un POU de 2D6+6, et leurs compétences sont souvent très élevées.

FOR	3D6+6	16-17	Points de vie	16
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	2D6+12	19	Mod. aux dégâts	+1D6 (humain)
INT	1D6+3	6-7		+1D6 (animal)
POU	3D6	10-11	DEP	8
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 1 point

**Armes :** Lance courte 50%, dégâts 1D8+1+(MD animal) ; Gourdin 40%, dégâts 1D6+(MD humain) ; Dard 30%, dégâts 1D3+(½MD animal)+poison

**Compétences :** Les hommes-scorpions sont des guerriers et des chasseurs (Art de la Guerre, Suivre une Piste). Leur physiologie rend certaines activités malaisées (comme Grimper ou Monter à Cheval).

**Notes : 1.** L'homme-scorpion peut attaquer à l'aide de son dard après une attaque ordinaire. La VIR du poison injecté est égale à sa CON.

**2.** Du fait de sa constitution physique particulière, un homme-scorpion a deux MD différents. Le premier, noté humain et calculé à partir de la FORx2, est utilisé pour les armes de mêlée. Le second, noté animal et calculé normalement à partir de FOR+TAI, est utilisé uniquement lors des charges.

## Humain

Les humains sont... des humains, quoi. Si vous n'habitez pas sur Sirius, vous devez bien savoir de quoi il s'agit.

FOR	3D6	10-11	Points de vie	12
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	2D6+6	13	Mod. aux dégâts	-
INT	2D6+6	13	DEP	8
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 4 points (armure de cuir et métal)

**Armes :** Arc court 50%, dégâts 1D6+1 ; Épée large 50%, dégâts 1D8+1+MD

**Compétences :** -

**Note :** Pour les pygmées, vous pouvez utiliser les caractéristiques des hobbits.

## Minotaure

Le minotaure ressemble à un humain de très forte stature, mais sa tête est celle d'un taureau ou d'une vache. Les minotaures sont omnivores, mais ils apprécient particulièrement la viande fraîche. La colère d'un minotaure est un spectacle terrifiant.

FOR	2D6+12	19	Points de vie	15
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D6
INT	1D6+6	9-10	DEP	8
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 1 point

**Armes :** Cornes 30%, dégâts 1D6+½MD ; Grande hache 60%, dégâts 2D6+2+MD

**Compétences :** Les minotaures ont l'odorat très fin (Suivre une Piste au Flair).

Leur culture est primitive mais ils savent souvent se débrouiller seuls (Artisanat [Cuir], [Os] ou [Pierre]).

**Note :** Si un minotaure est blessé ou réalise un coup critique, il peut choisir de devenir berserk. Dans cet état, ses scores d'attaque sont doublés et il peut effectuer

deux attaques par round. De plus, il réussit systématiquement tous ses jets de CON (comme ceux contre le poison) et est immunisé contre les états de choc, la fatigue et l'inconscience. Par contre, il ne peut ni parer, ni esquiver les coups et il ne se bat qu'au contact. Il meurt tout de même s'il tombe à zéro PV ou moins. Pour revenir à la normale, le minotaure doit réussir un jet sous INTx1, un jet pouvant être tenté à chaque début de round. Tant qu'il reste berserk, il est incapable de faire la différence entre ses alliés et ses ennemis et attaque systématiquement la créature la plus proche.

## Naga, homme-serpent

Les nagas ont la tête, le torse et les bras d'un humain, mais le reste de leur corps est constitué d'une épaisse queue de serpent. Leurs yeux sont semblables à ceux d'un reptile et ils sont ovipares. Ils vivent dans des grottes ou des souterrains qu'ils aménagent.

FOR	3D6	10-11	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D4
INT	2D6+6	13	DEP	8
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+6	13		
APP	3D6	10-11		

**Armure :** 1 point (écailles)

**Armes :** Arc court 50%, dégâts 1D6+1 ; Cimeterre 50%, dégâts 1D6+2+MD ; Morsure 30%, dégâts 1D3+poison

**Compétences :** Les nagas ont l'odorat très développé (Sentir/Gouter). Ils sont renommés pour leur raffinement et leurs bijoux somptueux (Artisanat [Orfèvrerie]). Leur physionomie rend certaines activités malaisées (comme Grimper ou Monter à Cheval).

**Note : 1.** La morsure d'un naga inocule un poison de VIR égale à la CON de la créature.

**2.** Les nagas peuvent utiliser leurs compétences visuelles et leurs compétences d'armes dans la pénombre sans subir de malus.



## Nain

Les nains sont petits et très robustes. Ils bâtissent des villes sous la terre.

FOR	2D6+6	13	Points de vie	13
CON	2D6+9	16	Points de magie	10-11
TAI	1D6+6	9-10	Mod. aux dégâts	-
INT	2D6+6	13	DEP	6
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

**Armure** : 6 points (cotte de mailles)

**Armes** : Arbalète légère 40%, dégâts 1D6+2 ; Marteau de guerre 60%, dégâts 1D6+2+MD ; Grande Hache 50%, dégâts 2D6+2+MD

**Compétences** : Les nains sont avant tout d'extraordinaires forgerons (Artisanat [Forge]). Il faut dire que la pierre et le métal n'ont aucun secret pour eux (Connaissance des Minéraux). Ils comprennent très rapidement le fonctionnement des mécanismes les plus complexes (Artisanat [Mécanismes] ou Réparer/Concevoir). Par contre, ils savent rarement nager (base de 05 en Nager).

**Note** : Les nains peuvent utiliser leurs compétences visuelles et leurs compétences d'armes dans le noir complet sans subir de malus.

## Océanide, homme-poisson, sirène

Les océanides ont la tête, le torse et les bras d'un humain, rattachés à une queue de poisson. Ils habitent dans l'océan. Leurs femmes attirent parfois les navires humains dans des récifs rocaillieux en chantant.

FOR	3D6	10-11	Points de vie	13-14
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	3D6+6	16-17	Mod. aux dégâts	+1D4
INT	2D6+6	13	DEP	4 / 8 (nage)
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	2D6+6	13		

**Armure** : 2 points (armure en écailles de requin)

**Armes** : Trident 50%, dégâts 1D8+1+MD ; Couteau 40%, dégâts 1D3+1+MD ; Coup de queue 50%, dégâts 1D4+MD

**Compétences** : De même que les humains n'ont pas de compétence Marcher, les océanides n'ont pas de compétence Nager. Leur physiologie rend certaines activités impraticables (comme Grimper ou Monter à Cheval).

## Orque

Les orques sont des humanoïdes au front bas et aux jambes arquées. On les trouve souvent au service de méchants dont la seule ambition est de répandre le mal à travers le monde.

Certaines lignées d'orques, généralement des descendants d'êtres humains, ont une TAI et une INT de 2D6+6.

FOR	2D6+6	13	Points de vie	12
CON	2D6+6	13	Points de magie	10-11
TAI	2D6+3	10	Mod. aux dégâts	-
INT	1D6+6	9-10	DEP	8
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	2D6	7		

**Armure** : 4 points (armure de cuir et métal)

**Armes** : Arc court 50%, dégâts 1D6+1 ; Cimeterre 50%, dégâts 1D6+2+MD

**Compétences** : Les orques forment d'excellents guerriers et forgerons (Art de la Guerre, Artisanat [Forge]). Ils montent de gros loups intelligents appelés ouargues (remplacez Monter à Cheval par Monter un Loup).

**Note** : Les orques peuvent utiliser leurs compétences visuelles et leurs compétences d'armes dans le noir complet sans subir de malus.

## Satyre, faune

Les satyres ont le haut du corps d'un homme et le bassin et les jambes d'un bouc. Leur front est orné de deux petites cornes. La plupart du temps, les satyres vivent dans les forêts où ils passent leurs journées à séduire les nymphes et les dryades. Quelques-uns préfèrent les femmes humaines et partent donc vivre dans les contrées où habitent celles-ci.

FOR	3D6	10-11	Points de vie	12
CON	3D6	10-11	Points de magie	10-11
TAI	2D6+6	13	Mod. aux dégâts	-
INT	2D6+6	13	DEP	8
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+6	13		
APP	2D6+6	13		

### Armure : -

**Armes :** Épée large 40%, dégâts 1D8+1+MD ; Cornes 30%, dégâts 1D4+½MD

**Compétences :** Les satyres vivent au contact de la nature (Connaissance de la Nature). Ils adorent la musique et apprennent souvent à jouer de la flûte ou du luth (Art [Flûte] ou Art [Luth]). Ils sont célèbres pour accumuler les conquêtes féminines, au grand dam de certains maris (Séduction).

# Annexes

## Table étendue des Modificateurs aux Dégâts

FOR+TAI	2-12	13-16	17-24	25-32	33-40	41-56	57-72	73-88
MD	-1D6	-1D4	aucun	+1D4	+1D6	+2D6	+3D6	+4D6

FOR+TAI	89-104	105-120	121-136	137-152	153-168	169-184	185-200	201-216
MD	+5D6	+6D6	+7D6	+8D6	+9D6	+10D6	+11D6	+12D6

FOR+TAI	217-232	233-248	249-264	265-280	281-296	297-312	313-328	329-344
MD	+13D6	+14D6	+15D6	+16D6	+17D6	+18D6	+19D6	+20D6

## Catégories de compétences pour BaSIC

**Agilité :** (générales) Athlétisme, Cascade, Discretion, Equitation, Esquiver

**Communication :** (générales) Art, Déguisement, Langues, Leadership, Persuasion, (époque moderne) Renseignements

**Connaissance :** (générales) Culture Générale, Commerce, Droit Administration Usages, Navigation, Sagacité, Survie, (époque moderne) Bibliothèque, Comptabilité, Connaissance de la Rue, Histoire et Géographie, Informatique, Médecine, Paranormal, Plongée, Sabotage, Science Appliquée, Science Pure, Sciences Sociales, (époque médiévale) Alchimie, Art de la Guerre, Civilisations Anciennes, Connaissance de la Nature, Connaissance des Peuples, Connaissance des Religions, Démolition/Sape, Dressage, Héraldique, Légendes, Lire et Écrire, Potions et Herbes

**Manipulation :** (générales) Artisanat, Bricolage, Secourisme, (époque moderne) Conduire, Piloter, Serrurerie, (époque médiévale) Conduite d'Attelage

**Perception :** (générales) Chercher, Orientation, Vigilance

## Table comparative des TAI et masses (simplifiée)

Cette table peut permettre de mieux apprécier la notion de TAI. Elle n'est pas à prendre au pied de la lettre, en particulier dans le cas d'une créature gazeuse ou capable de modifier sa masse.

Elle provient de <http://www.chimerie.fr.st>

TAI	Poids
1	0-5 kg
4	25 kg
8	50 kg
12	75 kg
16	100 kg
20	150 kg
24	200 kg
32	400 kg
40	800 kg
48	1600 kg
56	3200 kg
64	6400 kg
72	12800 kg
80	25 tonnes
88	50 tonnes
96	100 tonnes

## Tableaux de localisation

Ces tableaux pourront permettre aux heureux possesseurs de *RuneQuest* ou de *Cthulhu 90* d'utiliser les règles de localisation des coups qui y sont fournies.

Humanoïde <i>Ex : humain, elfe, nain</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Jambe droite	01-04	01-03	0,33
Jambe gauche	05-08	04-06	0,33
Abdomen	09-11	07-10	0,33
Poitrine	12	11-15	0,40
Bras droit	13-15	16-17	0,25
Bras gauche	16-18	18-19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

Animal quadrupède <i>Ex : cheval, loup, ours</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Patte postérieure droite	01-02	01-02	0,25
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	0,25
Arrière train	05-07	05-09	0,40
Poitrail	08-10	10-14	0,40
Patte antérieure droite	11-13	15-16	0,25
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	0,25
Tête	17-20	19-20	0,33

Petite créature <i>Ex : chat, oiseau de proie, être féérique</i>		
Localisation	Mêlée et Missile	Coef.
Corps	01-20	1,00

Animal quadrupède ailé <i>Ex : griffon, pégase</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Patte postérieure droite	01-02	01	0,25
Patte postérieure gauche	03-04	02	0,25
Arrière train	05-07	03-07	0,40
Poitrail	08-10	08-12	0,40
Aile droite	11	13-14	0,25
Aile gauche	12	15-16	0,25
Patte antérieure droite	13-14	17	0,25
Patte antérieure gauche	15-16	18	0,25
Tête	17-20	19-20	0,33

Araignée géante <i>Ex : araignée géante</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Patte droite 1	01	01	0,17
Patte gauche 1	02	02	0,17
Patte droite 2	03	03	0,17
Patte gauche 2	04	04	0,17
Abdomen	05-08	05-11	0,40
Patte droite 3	09-10	12	0,17
Patte gauche 3	11-12	13	0,17
Patte droite 4	13-14	14	0,17
Patte gauche 4	15-16	15	0,17
Céphalothorax	17-20	16-20	0,40

Arbre <i>Ex : arbre dévoreur, homme-arbre</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Racines *	01-04	01-02	0,16
Tronc	05-14	03-16	1,00
Branches *	15-20	17-20	0,16

\* trop nombreuses pour être énumérées  
*Table ne provenant pas de RuneQuest*

Autruche <i>Ex : autruche, vorace</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Jambe droite	01-04	01-03	0,33
Jambe gauche	05-08	04-06	0,33
Abdomen	09-10	07-10	0,33
Poitrine	11-13	11-15	0,40
Aile droite	14-15	16	0,25
Aile gauche	16-17	17	0,25
Tête	18-20	18-20	0,33

Brontosaurus <i>Ex : brontosaurus, stégosaurus</i>		
Localisation	Mêlée et Missile	Coef.
Queue	01-02	0,33
Patte postérieure droite	03-04	0,33
Patte postérieure gauche	05-06	0,33
Arrière train	07-10	0,40
Poitrail	11-14	0,40
Patte antérieure droite	15-16	0,33
Patte antérieure gauche	17-18	0,33
Tête	19-20	0,33

Centaure <i>Ex : centaure</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Patte postérieure droite	01-02	01	0,25
Patte postérieure gauche	03-04	02	0,25
Arrière train	05-06	03-06	0,40
Poitrail	07-08	07-10	0,40
Patte antérieure droite	09-10	11	0,25
Patte antérieure gauche	11-12	12	0,25
Poitrine	13-14	13-17	0,40
Bras droit	15-16	18	0,25
Bras gauche	17-18	19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

<b>Crabe géant</b> <i>Ex : crabe géant</i>		
Localisation	Mêlée et Missile	Coef.
Patte droite 1	01	0,17
Patte gauche 1	02	0,17
Patte droite 2	03	0,17
Patte gauche 2	04	0,17
Arrière du corps	05-08	0,40
Patte droite 3	09	0,17
Patte gauche 3	10	0,17
Patte droite 4	11	0,17
Patte gauche 4	12	0,17
Pince droite	13-14	0,33
Pince gauche	15-16	0,33
Avant du corps	17-20	0,40

<b>Crapaud géant</b> <i>Ex : crapaud des falaises</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Patte postérieure droite	01-04	01-03	0,33
Patte postérieure gauche	05-08	04-06	0,33
Abdomen	09-10	07-10	0,40
Poitrine	11-12	11-14	0,40
Patte antérieure droite	13-14	15	0,25
Patte antérieure gauche	15-16	16	0,25
Tête	17-20	17-20	0,33

<b>Crocodile</b> <i>Ex : crocodile</i>		
Localisation	Mêlée et Missile	Coef.
Queue	01-03	0,33
Patte postérieure droite	04	0,25
Patte postérieure gauche	05	0,25
Arrière train	06-09	0,40
Poitrail	10-14	0,40
Patte antérieure droite	15	0,25
Patte antérieure gauche	16	0,25
Tête	17-20	0,33

<b>Dragon</b> <i>Ex : basilic, dragon</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Queue	01-02	01	0,25
Patte postérieure droite	03-04	02	0,33
Patte postérieure gauche	05-06	03	0,33
Arrière train	07-08	04-08	0,40
Poitrail	09-10	09-14	0,40
Aile droite	11-12	15	0,25
Aile gauche	13-14	16	0,25
Patte antérieure droite	15-16	17	0,33
Patte antérieure gauche	17-18	18	0,33
Tête	19-20	19-20	0,33

<b>Éléphant</b> <i>Ex : éléphant</i>		
Localisation	Mêlée et Missile	Coef.
Patte postérieure droite	01-02	0,33
Patte postérieure gauche	03-04	0,33
Arrière train	05-08	0,40
Poitrail	09-12	0,40
Patte antérieure droite	13-14	0,33
Patte antérieure gauche	15-16	0,33
Trompe	17	0,25
Tête	18-20	0,33

<b>Harpie</b> <i>Ex : harpie</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Griffe droite	01-02	01	0,25
Griffe gauche	03-04	02	0,25
Abdomen	05-07	03-06	0,33
Poitrine	07-09	07-11	0,40
Aile droite	10-13	12-15	0,33
Aile gauche	14-17	16-19	0,33
Tête	18-20	20	0,33

<b>Élémentaire</b> <i>Ex : blob, élémentaires</i>		
Localisation	Mêlée et Missile	Coef.
Corps	01-20	1,00

*Table ne provenant pas de RuneQuest*

<b>Homme-scorpion</b> <i>Ex : homme-scorpion</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Patte droite 1	01	01	0,17
Patte gauche 1	02	02	0,17
Patte droite 2	03	03	0,17
Patte gauche 2	04	04	0,17
Patte droite 3	05-06	05	0,17
Patte gauche 3	07-08	06	0,17
Queue	09-10	07	0,33
Torse	11-12	08-10	0,33
Poitrine	13-14	11-15	0,40
Bras droit	15-16	16-17	0,25
Bras gauche	17-18	18-19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

<b>Humanoïde ailé</b> <i>Ex : gargouille</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Jambe droite	01-03	01-02	0,33
Jambe gauche	04-06	03-04	0,33
Abdomen	07-09	05-08	0,33
Poitrine	10	09-13	0,40
Aile droite	11-12	14-15	0,25
Aile gauche	13-14	16-17	0,25
Bras droit	15-16	18	0,25
Bras gauche	17-18	19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

Humanoïde avec queue <i>Ex : homme-lézard</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Queue	01-02	01	0,25
Jambe droite	03-05	02-04	0,33
Jambe gauche	06-08	05-07	0,33
Abdomen	09-11	08-11	0,33
Poitrine	12	12-15	0,40
Bras droit	13-15	16-17	0,25
Bras gauche	16-18	18-19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

Humanoïde caudal <i>Ex : gorgone, naga, océanide</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Queue	01-06	01-06	0,33
Abdomen	07-10	07-10	0,33
Poitrine	11-12	11-15	0,40
Bras droit	13-15	16-17	0,25
Bras gauche	16-18	18-19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

Insecte géant <i>Ex : scarabée géant</i>		
Localisation	Mêlée et Missile	Coef.
Patte post. droite 1	01	0,17
Patte post. gauche 1	02	0,17
Patte post. droite 2	03	0,17
Patte post. gauche 2	04	0,17
Abdomen	05-09	0,40
Thorax	10-13	0,40
Patte antérieure droite	14	0,17
Patte antérieure gauche	15	0,17
Tête	16-20	0,40

Hydre <i>Ex : hydre</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Queue	01	01	0,33
Corps	02-03	03-05	0,60
Têtes *	04-20	06-20	spécial
* divisez de manière aussi égale que possible			

Lézard <i>Ex : varan de Komodo</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Queue	01-02	01	0,25
Jambe droite	03-04	02-03	0,33
Jambe gauche	05-06	04-05	0,33
Abdomen	07-09	06-09	0,33
Poitrine	10-13	10-14	0,40
Bras droit	14-15	15-16	0,33
Bras gauche	16-17	17-18	0,33
Tête	18-20	19-20	0,33

Mante religieuse géante <i>Ex : mante religieuse géante</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Patte arrière droite	01	01	0,17
Patte arrière gauche	02	02	0,17
Abdomen	03-05	03-08	0,40
Aile droite	06	09	0,25
Aile gauche	07	10	0,25
Patte avant droite	08	11	0,17
Patte avant gauche	09	12	0,17
Thorax	10-12	13-17	0,40
Griffe droite	13-15	18	0,33
Griffe gauche	16-18	19	0,33
Tête	19-20	20	0,33

Manticore <i>Ex : manticore</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Patte postérieure droite	01-02	01-02	0,33
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	0,33
Queue	05-06	05	0,33
Arrière train	07-09	06-09	0,40
Poitrail	10-12	10-14	0,40
Patte antérieure droite	13-14	15-16	0,33
Patte antérieure gauche	15-16	17-18	0,33
Tête	17-20	19-20	0,33

Oiseau <i>Ex : aigle géant</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Serre droite	01-02	01	0,25
Serre gauche	03-04	02	0,25
Corps	05-07	03-06	0,33
Poitrail	08-09	07-11	0,40
Aile droite	10-13	12-15	0,33
Aile gauche	14-17	16-19	0,33
Tête	18-20	20	0,33

Pieuvre géante <i>Ex : kraken, pieuvre géante</i>			
Localisation	Mêlée	Missile	Coef.
Tentacule 1	01-02	01	0,25
Tentacule 2	03-04	02	0,25
Tentacule 3	05-06	03	0,25
Tentacule 4	07-08	04	0,25
Tentacule 5	09-10	05	0,25
Tentacule 6	11-12	06	0,25
Tentacule 7	13-14	07	0,25
Tentacule 8	15-16	08	0,25
Tête	17-18	09-13	0,40
Corps	19-20	14-20	0,40

<b>Plésiosaure</b> <i>Ex : plésiosaure</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée</b>	<b>Missile</b>	<b>Coef.</b>
Queue	01	01	0,25
Nageoire postér. droite	02-03	02	0,33
Nageoire postér. gauche	04-05	03	0,33
Arrière train	06-08	04-09	0,40
Corps	09-11	10-15	0,40
Nageoire antér. droite	12-13	16	0,33
Nageoire antér. gauche	14-15	17	0,33
Tête / Cou	16-20	18-20	0,33

<b>Ptéranodon</b> <i>Ex : ptéranodon</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée</b>	<b>Missile</b>	<b>Coef.</b>
Serre droite	01-02	01	0,25
Serre gauche	03-04	02	0,25
Corps	05-06	03-06	0,40
Poitrail	07-08	07-11	0,40
Aile droite	09-12	12-14	0,33
Aile gauche	13-16	15-16	0,33
Tête	17-20	17-20	0,33

<b>Poisson</b> <i>Ex : dauphin, requin</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée et Missile</b>	<b>Coef.</b>	
Queue	01-03	0,33	
Arrière train	04-08	0,40	
Poitrail	09-13	0,40	
Nageoire droite	14	0,25	
Nageoire gauche	15	0,25	
Tête	16-20	0,33	

<b>Serpent</b> <i>Ex : python, serpent de mer</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée et Missile</b>	<b>Coef.</b>	
Queue	01-06	0,33	
Corps	07-14	0,40	
Tête	15-20	0,33	

<b>Scorpion géant</b> <i>Ex : scorpion géant</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée et Missile</b>	<b>Coef.</b>	
Patte droite 1	01	0,17	
Patte gauche 1	02	0,17	
Patte droite 2	03	0,17	
Patte gauche 2	04	0,17	
Queue	05-06	0,33	
Abdomen	07-09	0,40	
Patte droite 3	10	0,17	
Patte gauche 3	11	0,17	
Patte droite 4	12	0,17	
Patte gauche 4	13	0,17	
Pince droite	14-15	0,33	
Pince gauche	16-17	0,33	
Céphalothorax	18-20	0,40	

<b>Singe</b> <i>Ex : chimpanzé, gorille</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée</b>	<b>Missile</b>	<b>Coef.</b>
Jambe droite	01-03	01-02	0,25
Jambe gauche	04-06	03-04	0,25
Abdomen	07-09	05-08	0,33
Poitrine	10	09-13	0,40
Bras droit	11-14	14-16	0,33
Bras gauche	15-18	17-19	0,33
Tête	19-20	20	0,33

<b>Viverne</b> <i>Ex : viverne</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée</b>	<b>Missile</b>	<b>Coef.</b>
Jambe droite	01-03	01-02	0,33
Jambe gauche	04-06	03-04	0,33
Abdomen	07-08	05-07	0,33
Poitrine	09-11	08-13	0,40
Queue	12	14	0,33
Bras droit	13-14	15-16	0,25
Bras gauche	15-16	17-18	0,25
Tête	17-20	19-20	0,33

<b>Tortue</b> <i>Ex : tortue terrestre</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée</b>	<b>Missile</b>	<b>Coef.</b>
Queue	01	01	0,25
Nageoire postér. droite	02-03	02	0,33
Nageoire postér. gauche	04-05	03	0,33
Arrière train	06-09	04-10	0,40
Corps	10-13	11-17	0,40
Nageoire antér. droite	14-15	18	0,33
Nageoire antér. gauche	16-17	19	0,33
Tête	18-20	20	0,33

*Table ne provenant pas de RuneQuest*

<b>Tricératops</b> <i>Ex : monoclonius, tricératops</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée</b>	<b>Missile</b>	<b>Coef.</b>
Queue	01-02	01-02	0,33
Patte postérieure droite	03-04	03-04	0,33
Patte postérieure gauche	05-06	05-06	0,33
Arrière train	07-09	07-10	0,40
Poitrail	10-12	11-14	0,40
Patte antérieure droite	13-14	15-16	0,33
Patte antérieure gauche	15-16	17-18	0,33
Tête	17-20	19-20	0,33

*Table ne provenant pas de RuneQuest*

<b>Tyrannosaure</b> <i>Ex : allosaure, deinonychus, tyrannosaure</i>			
<b>Localisation</b>	<b>Mêlée et Missile</b>	<b>Coef.</b>	
Queue	01-02	0,33	
Patte droite	03-05	0,33	
Patte gauche	06-08	0,33	
Abdomen	09-11	0,40	
Poitrine	12-15	0,40	
Griffe droite	16	0,25	
Griffe gauche	17	0,25	
Tête	18-20	0,33	

## Index

## A

Aigle géant .....	16
Allosaure .....	16
Ankylosaure .....	16
Araignée géante .....	17
Arbre dévoreur .....	17
Autruche .....	6

$$\mathbf{B}$$

Babouin .....	6
Basilic .....	18
Bison .....	6
Blob .....	18
Brontosauire .....	19
Buffle .....	6

## C

Cachalot .....	7
Centaure .....	37
Cerf .....	7
Change-forme.....	19
Chat .....	7
Cheval .....	7
Chèvre .....	8
Chien .....	8
Chimpanzé .....	8
Cochon sauvage .....	8
Crabe géant .....	19
Crapaud des falaises .....	20
Crocodile .....	9
Cyclope .....	20

$$D$$

Dauphin.....	9
Deinonychus.....	20
Demi-elfe .....	37
Dragon.....	21
Dromadaire.....	9
Drvide.....	21

*E*

Élémentaires .....	21
Éléphant.....	9
Elfe .....	37
Essaim d'insectes.....	10

$$F$$

Fantôme .....	23
Faucon (oiseau de proie).....	12
Fée (être féerique).....	38

*G*

Gargouille.....	23
Géant .....	23
Gnome (élémentaire de terre) .....	22
Gobelin .....	38
Golem .....	24
Gorgone.....	24
Gorille.....	10
Goule .....	25
Griffon.....	25

## H

Harpie .....	38
Hibou (oiseau de proie) .....	12
Hippogriffe .....	26
Hobbit.....	39
Homme-arbre.....	26
Homme-lézard .....	39
Homme-scorpion .....	39
Horde de rats .....	10
Humain .....	40
Hydre .....	26

*I*

Incube, succube ..... 33

 $K$ 

Kobold (être féérique).....	38
Kraken.....	26

$$L$$

Lama .....	10
Licorne .....	27
Lion .....	11
Loup .....	11
Loup-garou (lycanthrope) .....	28
Lutin (être féerique) .....	38
Lycanthropes .....	27
Lynx .....	11

 $M$ 

Mante religieuse géante .....	28
Manticore .....	29
Minotaure .....	40
Momie .....	29
Monoclonius .....	29
Mulet .....	11

$$N$$

Naga.....	40
Nain .....	41

*O*

Océanide .....	41
Ogre .....	30
Ondine (élémentaire d'eau) .....	22
Orque .....	41
Orque épaulard.....	12
Ouargue.....	30
Qurs brun .....	12

*P*

Panthère .....	12
Pégase .....	30

Petit animal.....	13
Pieuvre géante .....	13
Plésiosaure .....	30
Poney.....	13
Ptéranodon .....	31
Python .....	13

 $R$ 

Requin .....	14
Rhinocéros .....	14

**S**

Salamandre (élémentaire de feu) .....	22
Satyre .....	42
Scarabée géant.....	31
Scorpion géant.....	31
Serpent de mer.....	31
Spectre.....	32
Sphinx .....	32
Squelette.....	32
Stégosaure .....	33
Succube, incube.....	33
Sylphe (élémentaire d'air).....	22

$$T$$

Tigre.....	14
Tortue.....	14
Tricératops.....	33
Troll.....	33
Tyrannosaure.....	34

**v**

Vampire.....	34
Varan de Komodo .....	15
Viverne.....	35
Vorace .....	35

$$\mathbf{Z}$$
Zombi ..... 36



*L'Appel de Cthulhu* et *Cthulhu 90* sont édités par Jeux Descartes :

<http://www.jeux-descartes.fr>

*RuneQuest*, *Le Maître des Runes*, *Les Monts Arc-en-ciel* ainsi que *Elric* et *Hawkmoon* sont édités par Oriflam :

<http://www.editions-oriflam.com>

*BaSIC*, le jeu de rôle de base est publié par Casus Belli sous licence Multisim :

<http://www.casusbelli.com> ; <http://www.multisim.com>

*Le Basic Role Playing System* est la propriété de Chaosium :

<http://www.chaosium.com> ; voir aussi <http://www.basicrps.com>

**Vous êtes autorisé et même encouragé à piller les données contenues dans ce document.**

**Gloire au système Basic ! Le système Basic est grand ! Cthulhu est son prophète !**

**Ce bestiaire a été réalisé par Antonéus :**

<http://www.chez.com/antoneus>