

Bestiaire

Dans ce chapitre seront présentées quelques unes des créatures que les Personnages seront amenés à rencontrer en cours de jeu. Le Maître de Jeu pourra donc y puiser les données nécessaires en terme de règles. Comment savoir quelle est la Compétence en combat d'un ours enragé ? Combien de dommages inflige la morsure d'une hydre ? De combien de Points de Vie dispose une araignée géante ? A toutes ces questions, vous trouverez ici réponse. Ce chapitre est rédigé à la manière d'un dictionnaire, avec des entrées réparties par ordre alphabétique. Vous n'y trouverez évidemment pas toutes les créatures, qu'elles soient animales ou monstrueuses, vivant sur Skoryn, dans ses eaux, dans ses forêts, dans ses airs ou même dans les profondeurs de la terre. Vous êtes bien entendu libre d'importer n'importe quelle créature fantastique ou naturelle et les nombreux exemples présentés ici vous donneront une bonne idée du profil à accorder à chaque type de créature. Il faut aussi préciser que les données que vous trouverez ici sont des moyennes. Tous les individus d'une même espèce ne sont pas aussi forts, aussi puissants. Vous avez toute liberté pour adapter le profil de ces adversaires potentiels à la puissance de votre groupe de joueurs.

Le choix des créatures que vous opposerez aux Personnages est primordial. Des créatures trop faibles ne proposent aucun véritable défi, et donc aucun véritable plaisir aux Joueurs. A l'opposé, placer sur la route des aventuriers des monstres trop puissants raccourcira de façon drastique votre scénario. N'oubliez pas que le système de combat de ce jeu est mortel ! Si les Personnages sont tous estropiés, éclopés ou démembrés après la première rencontre, la suite de la partie sera vraisemblablement compromise.

Lorsque vous concevez un scénario, il est aussi important d'insérer une créature appropriée à l'endroit où les Personnages la trouveront. Une créature de grande taille rencontrée dans une caverne doit pouvoir sortir de cette caverne, à moins qu'elle n'y soit prisonnière. Une bête vorace ne s'isolera pas dans un désert où elle n'aurait rien à manger... Des araignées géantes ne hantent pas souvent les couloirs d'un palais... Veillez à respecter une certaine

crédibilité dans l'agencement de vos rencontres. Il en va de l'intérêt de la partie et de votre crédibilité en tant que Maître du Jeu.

Enfin, chaque créature sera présentée selon un profil type : il y sera question de quelques données identitaires, permettant de localiser la créature et de la reconnaître physiquement. Une illustration accompagnera chaque description. Ensuite viendront les données chiffrées. Pour les créatures de ce bestiaire, les données sont simplifiées. Il n'y aura qu'une liste réduite de Compétences :

- **Attaque** : Compétence définissant les chances qu'a une créature de porter une attaque avec succès.
- **Détection** : Compétence indiquant quelles sont les chances de la créature de débusquer une personne tentant de passer inaperçue.
- **Agilité** : Compétence indiquant si la créature est douée dans ses déplacements ou plutôt pataude.

Vous trouverez ensuite des valeurs concernant les Points de Vie, le Bonus Défensif, les types de dommages causés et quelques notes éventuelles sur les spécificités de chaque créature. Le Maître du Jeu peut évidemment souhaiter définir plus avant une créature choisie pour son scénario. Il peut s'agir d'une créature que les Personnages seront amenés à rencontrer plusieurs fois ou d'un monstre à tuer pour réussir la mission. Quoi qu'il en soit, il n'est pas toujours nécessaire de savoir si un monstre est plutôt doué ou pas pour le crochetage ou pour les langues étrangères...

Aigle géant



Ces oiseaux pouvant atteindre une envergure de huit mètres vivent dans les hautes montagnes de Skoryn et chassent sur les versants boisés. Capables de voler beaucoup plus haut que leurs homologues normaux, les aigles géants sont aussi assez forts pour porter un « cavalier », ce qu'ils ne font pas de plein gré. Certaines tribus des montagnes réussissent à en apprivoiser quelques uns, mais ne réussissent qu'à descendre des sommets sur leur dos. Un aigle géant ne se laissera pas monter sur une trop longue distance et ne peut prendre de la hauteur une fois chargé. Ce sont de redoutables chasseurs aux yeux perçants qui vivent sur un territoire bien défini, qu'ils protègent en toutes saisons.

Attaque : 14 Détection : 18 Agilité : 16
Points de Vie : 50 Bdef : 3
Dégâts : 1d12 (bec et griffes)

D10	Partie du corps	PV
1	Patte gauche	15
2	Patte droite	15
3-5	Aile gauche	10
6-8	Aile droite	10
9	Corps	20
10	Tête	15

Ankheg



Ce monstre de la famille des insectes peut atteindre deux mètres de long et un de haut. On le trouve dans les plaines herbeuses et en bordure des forêts. Animal solitaire, l'ankheg s'attaque aux petits mammifères mais ne dédaigne pas des proies plus conséquentes et, dans certaines régions, c'est la hantise des pâtres et des troupeaux. Extrêmement rapide, doté de deux mandibules aussi tranchantes que des haches de bûcheron, l'ankheg creuse des galeries où il nidifie grâce à la partie caudale de son abdomen mais se déplace le plus souvent en surface où il chasse.

Quasiment aveugle, l'animal se repère surtout aux sources de chaleur.

Attaque : 12 Détection : 11 Agilité : 10
Points de Vie : 35 Bdef : 1
Dégâts : 1d8 (mandibules).

D10	Partie du corps	PV
1-3	Une patte à gauche	10
4-6	Une patte à droite	10
7-8	Corps	20
9-10	Tête	15

Araignée géante



Ces créatures apparentées aux arachnides hantent les cavernes ou les forêts profondes. Elles aménagent leur territoire de chasse en le barrant de toiles collantes desquelles il est difficile de se dépêtrer (Test en Tour de Force). Leur célérité est stupéfiante pour des animaux de cette taille. Une araignée géante est haute d'un mètre cinquante et chaque patte peut, une fois étendue, atteindre deux mètres. Bien que redoutables en combat, où elles utilisent soit leurs deux pattes avant pour immobiliser ou frapper un adversaire, soit leur gueule dentée, soit leur dard ventral pour paralyser, elles sont plutôt couardes et se terrent le temps qu'une innocente victime vienne se prendre les pieds dans une toile. Le poison qui suinte de leur dard rétractile paralyse les victimes sans les

endormir ni les tuer, bien que les nausées secouent le corps de hideuses convulsions. Il faut réussir un test en COR sur 1d20 les trois premiers tours et sur 1d100 les trois suivants pour résister à ce poison. En cas de succès au terme des six tentatives, le poison n'a plus d'effet. Une fois paralysée, la victime restera incapable de se mouvoir, bien que consciente, 1d6 heures. Le temps généralement d'être en partie digérée...

Attaque : 13 Détection : 14 Agilité : 10
Points de Vie : 40 Bdef : 2
Dégâts : 1d8 (mandibules), 1d6 (pattes), 1d4 (dard empoisonné - voir texte).

D10	Partie du corps	PV
1-3	Une patte à gauche	10
4-6	Une patte à droite	10
7-8	Corps	25
9-10	Tête	15

Basilik



Cet imposant lézard mesure près de trois mètres de long de la tête à la queue pour un mètre de haut. Son corps est hérissé de piquants osseux dont il ne se sert pas en combat mais qui lui assurent une sorte de protection. Sa gueule puissante et boursouflée est garnie de dents pointues. Étrangement, l'animal est doté de quatre paires de pattes, ce qui n'en fait pas un proche parent des arachnides. Le pouvoir le plus éblouissant du basilik est de pouvoir paralyser d'une oeillade. La personne qui croise le regard d'un basilik doit réussir un test en COR + POU sur 1d20. Sur un échec, la victime est paralysée sur place pendant 1d4 heures. Le basilik est très lent à se mouvoir et n'est pas très dangereux en combat rapproché, même si un coup de gueule peut vous arracher un bras. Il est généralement préférable de l'attaquer de flanc ou de dos et de fermer les yeux...

Attaque : 10 Détection : 13 Agilité : 09
Points de Vie : 40 Bdef : 1
Dégâts : 1d8 (morsure).

D10	Partie du corps	PV
1-3	Une patte à gauche	10
4-6	Une patte à droite	10
7-8	Corps	25
9-10	Tête	15

Cerbère



Cet animal étrange doit être le fruit d'un croisement génétique ancien, mais le fait est qu'il en existe désormais à l'état naturel, bien qu'il soit assez rare d'en rencontrer. Le cerbère est un animal apparenté aux canidés possédant trois têtes. La première, centrale, est celle d'un félin. La deuxième, sur la gauche, est celle d'un dragon (incapable de cracher du feu) et la troisième celle d'un bouc. L'animal dispose en outre d'une paire d'ailes qui ne lui permet pas de voler mais bien de sauter un peu plus haut que de coutume. Les cous des trois têtes sont trop courts que pour procurer un avantage en combat, sauf dans le cas où tous les adversaires viendraient se mettre à portée. L'animal peut en outre fouetter l'air de sa queue recouverte d'écailles coupantes.

Attaque : 14 Détection : 15 Agilité : 13
Points de Vie : 30 Bdef : 2
Dégâts : 1d6 (morsure), 1d4 (queue).

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	7
2	Patte avant droite	7
3	Patte arrière gauche	7
4	Patte arrière droite	7
5-9	Corps	15
10	Tête de dragon	7
11	Tête de félin	7
12	Tête de bouc	7

Changlère



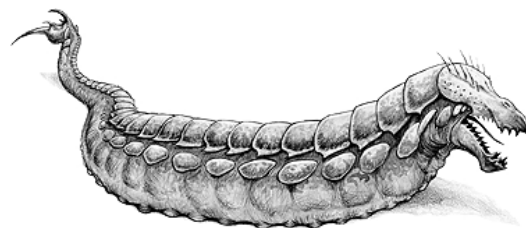
Apparenté à la famille des insectes, ce gros animal peut atteindre une envergure de trois mètres. A la tête et au corps d'une araignée sont venues se greffer des ailes membraneuses et trois pattes griffues, dont une tournée vers l'arrière qui permet au changlère de se suspendre aux arbres. Cet insecte vit dans les forêts humides de Mergithur et d'Assthalë, toujours à la recherche de proies à déchiquer. A chaque attaque, le changlère tente de piquer son adversaire de ses mandibules pointues afin de lui injecter un acide très corrosif. A chaque attaque réussie, le dé de protection de l'armure baisse de 1 dé (1d6 passe à 1d4, 1d10 passe à 1d8...). S'il n'y a pas d'armure, les dégâts sont étendus sur deux tours de combat (le même résultat à chaque tour). Pour voler, le changlère dispose de muscule dorsaux

énormes capables de battre ses lourdes ailes assez vite que pour lui assurer une certaine stabilité. L'animal n'est toutefois pas capable de voler très haut ni très longtemps. Il passe donc le plus clair de son temps à se reposer, perché la tête en bas à la branche d'un arbre.

Attaque : 11 Détection : 10 Agilité : 11
Points de Vie : 15 Bdef : 2
Dégâts : 1d4 (mandibules acides - voir texte).

D10	Partie du corps	PV
1	Patte gauche	5
2	Patte droite	5
3-4	Aile gauche	7
5-6	Aile droite	7
7-8	Corps	10
9	Patte arrière	5
10	Tête	7

Chenille carnivore



La chenille carnivore est un animal très rare ne vivant que dans les jungles de Mergithur. Il s'agit d'une sorte de grosse chenille longue de trois à cinq mètres se déplaçant sur de petites pattes de chair solidifiée, bardée sur toute sa longueur de plaques dorsales chitineuses, terminée à une extrémité par une gueule aveugle mais fournie en dents et à l'autre par une queue dotée d'un double dard, fort heureusement non empoisonné. L'animal est plutôt lent, mais il a la capacité de se déplacer dans le plus parfait silence et il compte donc toujours sur son effet de surprise. La chenille carnivore ne peut se servir de sa queue en combat et se contente donc de tenter de happer ses victimes (généralement de petits mammifères surpris dans leur sommeil).

Attaque : 11 Détection : 09 Agilité : 07
Points de Vie : 40 Bdef : 0
Dégâts : 1d6 (morsure)

D10	Partie du corps	PV
1-2	Queue	10

3-8	Corps	35
9-10	Tête	15

Chimère



Cet animal de cauchemar, tout comme le cerbère, fut probablement créé par une puissante magie avant même le règne des Elfes. Aujourd'hui, plus personne ne serait capable de créer de telles formes de vie. Il s'agit d'un amalgame assez maladroit de créatures différentes de la taille d'un loup. On y voit des éléments de chien, de rat, de chauve-souris, d'aigle, de poulpe et de bien d'autres espèces encore. Excessivement rare, la chimère ne se trouve plus aujourd'hui qu'aux alentours d'anciennes ruines dont elle assure l'inviolabilité. Certains missionnaires du Dieu Unique s'en servent comme animaux de compagnie, même si cela demande du temps avant de pouvoir domestiquer une telle créature. En combat, la chimère témoigne d'une agressivité sans nom, pinçant, mordant, griffant et fouettant de sa queue. Ses ailes ne lui permettent pas de voler sur de très longues distances ni à plus d'une demi-douzaine de mètres, mais il est indéniable que l'animal vole.

Attaque : 15 Détection : 13 Agilité : 12
Points de Vie : 35 Bdef : 2
Dégâts : 1d6 (morsure), 1d4 (queue), 1d4 griffes.

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	6
2	Patte avant droite	6
3	Patte arrière gauche	6
4	Patte arrière droite	6
5-9	Corps	15

10	Aile gauche	5
11	Aile droite	5
12	Tête	7

Dragon



Les dragons sont une race ancienne et presque éteinte. Autrefois, ils constituaient l'espèce dominante sur Skoryn, mais c'était il y a des millénaires. Les dragons d'aujourd'hui ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils furent dans le passé. Mais des ombres bien dangereuses. Il convient avant tout de faire taire quelques légendes à leur sujet. Les dragons sont des animaux et s'ils sont particulièrement intelligents pour des animaux, ils ne parlent pas ni ne pratiquent la magie. S'il est vrai que l'on a déjà vu des dragons attaquer des forteresses et s'en faire un repaire, ils ne sont pas attirés par l'or et ne se constituent pas une couche de trésors pour dormir. Il est vrai, par contre, que les dragons crachent le feu. Cela se peut grâce à une glande située sous la langue qui propulse à grande distance (une dizaine de mètres) un liquide très inflammable. La vitesse de propulsion suffit à enflammer ce liquide et donne donc l'impression que le dragon crache du feu. Les plus grands dragons ont désormais disparu, mais les plus gros spécimens encore vivants peuvent atteindre près de dix mètres de long de la tête à la queue et une envergure de près de douze mètres. Car les dragons volent, même s'ils volent mal. Un dragon n'est pas particulièrement gracieux en vol. Ses ailes disposent d'assez de puissance pour l'emporter dans les airs mais ne sont pas assez résistantes pour lui permettre de planer. Le vol épuise donc beaucoup le dragon et celui-ci ne choisira la voie des airs que lorsqu'il ne lui sera pas possible de se déplacer autrement. Les dragons sont des animaux solitaires, qui ne forment des couples qu'à la période des

amours, tous les deux ans. En combat, le dragon, si l'espace disponible est suffisant, projettera toujours ses flammes avant de se ruer dans la bataille. Sensible au feu comme tout autre être vivant, il ne se risquera plus à cracher en pleine mêlée, de peur de se brûler lui-même. Les dragons vivent dans de grandes cavernes aérées à flanc de montagne.

Attaque : 17 Détection : 14 Agilité : 11
Points de Vie : 95 Bdef : 3
Dégâts : 1d20 (morsure), 1d12 (queue), 1d12 (griffes) et feu (voir règles).

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	20
2	Patte avant droite	20
3	Patte arrière gauche	20
4	Patte arrière droite	20
5-9	Corps	55
10	Aile gauche	15
11	Aile droite	15
12	Tête	35

Dragonneau



Le dragonneau n'est pas le petit du dragon, c'est une espèce bien distincte bien qu'apparentée. Il s'agit d'un reptile ailé de taille moyenne, comme un cheval. Il ressemble très fort à un dragon en tout, si ce n'est qu'il n'est pas capable de cracher de feu. Le dragonneau est avant tout un charognard, mais il peut aussi bien attaquer ses proies s'il est affamé ou s'il se sent menacé. Véloce, puissant et très agressif, le dragonneau

constitue un adversaire redoutable. Surtout lorsqu'il est en vol. Il pique alors sur ses victimes et remonte aussitôt hors de portée. C'est pourquoi il n'attaque que dans les endroits où il peut prendre son envol. Le dragonneau vit à flanc de montagne ou dans les collines rocheuses.

Attaque : 16 Détection : 14 Agilité : 14
Points de Vie : 60 Bdef : 3
Dégâts : 1d8 (morsure), 1d6 (queue), 1d6 griffes.

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	10
2	Patte avant droite	10
3	Patte arrière gauche	10
4	Patte arrière droite	10
5-9	Corps	25
10	Aile gauche	10
11	Aile droite	10
12	Tête	15

Dreek



Le dreek est un animal que l'on ne trouve que dans les cavernes profondes. C'est un lézard très court sur pattes disposant d'un appendice tentaculaire sensible au sommet du crâne qui lui permet de ne jamais être surpris par un adversaire et de voir à 360 degrés. Le dreek s'en sert généralement pour observer ses proies : petits mammifères ou autres lézards souterrains. Habitué à l'obscurité, le dreek voit parfaitement dans le noir grâce à cet appendice spécial. En combat, le dreek adopte la tactique de l'embuscade. Ses griffes acérées lui permettent d'escalader les parois et de se tapir sur les plafonds des grottes, voire de s'enrouler autour d'une stalactite. Lorsqu'il perçoit une proie en contrebas grâce à son appendice sensible, il se laisse choir de tout son poids, ce qui suffit parfois à tuer ses petits adversaires. Le squelette du dreek est très résistant et très flexible et il peut se permettre de chuter ainsi

de quelques mètres sans en subir le moindre dommage.

Attaque : 11 Détection : 19 Agilité : 14
Points de Vie : 25 Bdef : 1
Dégâts : 1d6 (morsure), 1d6 (chute)

D10	Partie du corps	PV
1	Patte gauche	5
2	Patte droite	5
3	Aile gauche	5
4	Aile droite	5
5-8	Corps	15
9-10	Tête	7

Erwon



L'erwon est un humanoïde dont l'intelligence est seulement animale. Bien qu'il dispose de mains et de bras capables, en théorie, de créer des objets, il ne s'en sert que pour arracher des troncs d'arbre dont il se sert comme masse pour tuer ou assommer ses proies. L'erwon est un carnivore solitaire qui sévit dans les forêts clairsemées du Rothan ou de l'Emelnor. Il jouit d'une force prodigieuse et peut arracher un arbre à mains nues. L'erwon mesure près de cinq mètres de haut et pèse une tonne. Bien que très lent et assez stupide, il constitue un adversaire redoutable car ses bras simiesques peuvent défoncer un mur. Selon certains observateurs, l'erwon vit en couple ou en petites communautés de cinq à dix individus, un peu à la manière des éléphants, sous l'égide

d'un mâle dominant. La peau de l'erwon est faite d'un cuir particulièrement solide, lui offrant une protection d'1d4 ne pouvant être réduite d'aucune manière que ce soit.

Attaque : 13 Détection : 11 Agilité : 10
Points de Vie : 55 Bdef : 2
Dégâts : 1d12 (poing), 1d20 (tronc)

D10	Partie du corps	PV
1	Patte gauche	15
2	Patte droite	15
3-4	Bras droit	15
5-6	Bras gauche	15
7-9	Corps	30
10	Tête	15

Fungus



Le fungus est un champignon semi-conscient. Il est en effet capable d'un raisonnement primaire lui permettant de se déplacer lentement vers une proie immobile ou assoupie ou encore de se défendre en vaporisant des spores soporifiques dans un rayon de 6 mètres tout autour de lui s'il se sent agressé. Lorsqu'il ressent une présence, le fungus agit ses membranes en tous sens afin de déceler les mouvements et de tenir ses adversaires potentiels à distance, bien que ces appendices ne provoquent aucun dommage. Lorsqu'il peut se placer à la verticale d'une victime, il secrète un acide particulièrement corrosif pour la réduire à une sorte de pulpe qu'il peut assimiler via ses pédoncules,

officiant tantôt comme autant de « pattes », tantôt comme des racines. Pour résister aux spores, toute personne dans la zone d'effet doit réussir un test en COR sur 1d20 ou perdre conscience pendant 1d10 tours. L'acide digestif inflige 1d6 points de dégât à la victime le premier tour, 1d4 points de dégât le deuxième tour et 1 point de dégât le troisième tour. Le déplacement du fungus est très lent, atteignant à peine un mètre toutes les dix minutes.

Attaque : - Détection : 15 Agilité : 02
Points de Vie : 20 Bdef : 0
Dégâts : spécial (voir texte).

D10	Partie du corps	PV
1-2	Pédoncules	10
3-7	Pied	15
8-10	Chapeau	10

Grand félin



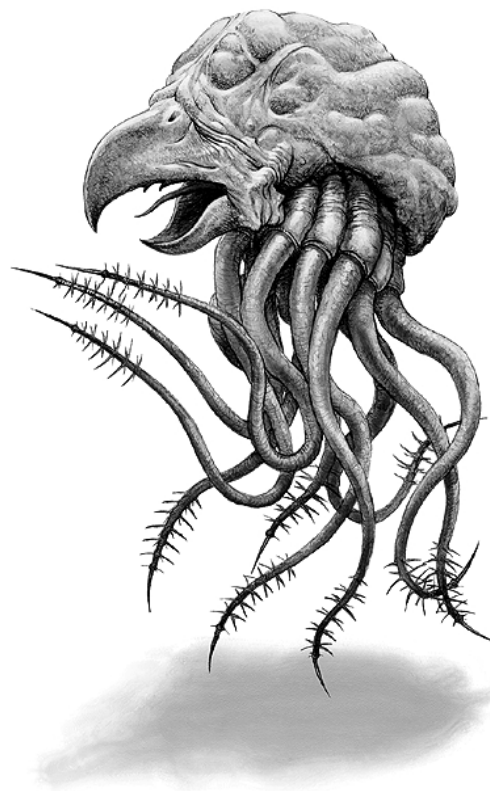
Les savanes de Mergithur ou les collines d'Emelnor, mais aussi les forêts d'Assthalë, abritent de nombreuses espèces de grands félins. Ces animaux majestueux font de redoutables chasseurs : agiles, rapides, sournois, ils peuvent traquer leur proie et la guetter, immobiles, plusieurs heures durant avant de porter leur attaque. Bien que chaque espèce mériterait peut-être de posséder son propre profil, vous devriez pouvoir vous en tirer avec la moyenne présentée ici.

Attaque : 16 Détection : 17 Agilité : 17
Points de Vie : 30 Bdef : 2
Dégâts : 1d6 (morsure), 1d6 (griffes)

D10	Partie du corps	PV
-----	-----------------	----

1	Patte avant gauche	7
2	Patte avant droite	7
3	Patte arrière gauche	7
4	Patte arrière droite	7
5-9	Corps	15
10	Tête	7

Grell



Cette étrange créature remonte sans doute à un temps où la magie était plus puissante et où les êtres intelligents pouvaient créer différentes formes de vie. Le grell a l'apparence d'une sorte de cerveau doté d'un bec et monté sur neuf tentacules pointus et hérissés à leurs extrémités de dards acérés. La créature se déplace en lévitation, sans toucher le sol, mais peut également vivre sous l'eau en parfaite autonomie. La créature remonte d'ailleurs exclusivement à la surface pour se nourrir. Son déplacement n'est pas très rapide, mais le grell constitue un adversaire remarquable en combat, pouvant pivoter sur lui-même à une très grande vitesse, balayant les alentours de ses tentacules. Lorsqu'une victime lui semble à bout, elle tente alors de la mordre avec son bec tranchant comme un rasoir. Les grells sont devenus très rares sur Skoryn et ne vivent pas près des lieux habités.

Attaque : 13 Détection : 12 Agilité : 10
Points de Vie : 25 Bdef : 1
Dégâts : 1d6 (tentacules), 1d10 (bec)

D10	Partie du corps	PV
1-6	Tentacules	10
7-10	Tête	20

Griffon



Le griffon est un animal hybride à mi-chemin entre le lion et l'aigle. Ayant le corps et les pattes d'un lion, bien que terminé par une queue nettement plus touffue, cet animal possède la tête, les ailes et les serres d'un rapace. Les griffons ne vivent plus guère que dans les hautes montagnes du Mergithur, bien qu'ils soient des cibles privilégiées des braconniers, qui tentent de les capturer vivants pour leurs richissimes clients, notamment en Kerlance ou en Halsyr. Le griffon est un animal majestueux, capable de voler aussi haut, aussi vite et aussi longtemps qu'un aigle. Au sol, toutefois, il est assez maladroit, gêné par l'envergure démesurée de ses ailes et par ses serres mal adaptées à la marche à quatre pattes. Il peut toutefois rivaliser de force avec un lion s'il est enchaîné au sol ou incapable de s'envoler.

Attaque : 16 Détection : 14 Agilité : 14 (en vol), 10 (au sol)
Points de Vie : 45 Bdef : 3
Dégâts : 1d8 (morsure), 1d6 (serres).

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	7
2	Patte avant droite	7
3	Patte arrière gauche	7
4	Patte arrière droite	7
5-9	Corps	25
10	Aile gauche	10
11	Aile droite	10

12 Tête

15

Hurleur



Ce petit animal en apparence anodin et inoffensif dispose d'une arme redoutable. Lorsqu'il est apeuré, il pousse un cri strident qui peut assommer un adversaire potentiel, même de taille beaucoup plus imposante. L'animal est un rongeur dont le corps (queue comprise) mesure un mètre de long. Son pelage est blanc strié de noir et ses yeux sont jaunes. Le cri du hurleur fait sombrer dans l'inconscience toute personne qui l'entend et qui échoue un test en COR sur 1d20. L'inconscience peut durer 1d6 heures selon les cas. En combat, par ailleurs, le hurleur n'est pas en mesure de se défendre si ce n'est par la fuite.

Hydre



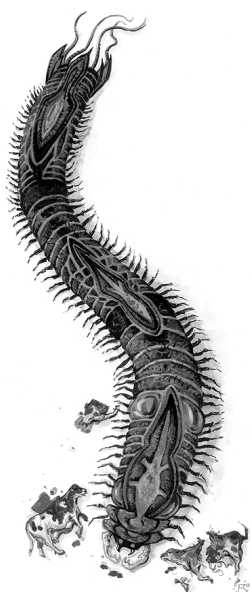
Une hydre est un dragon qui fut modifié par magie dans les temps anciens et dont la propriété principale, à savoir la polyphalie (le fait d'avoir plusieurs têtes), se transmet depuis de génération en génération. Les hydres sont rares, de nos jours et certains prétendent qu'une hydre sur deux met désormais au monde un dragon tout à fait normal ou une

hydre possédant moins de six têtes. L'hydre classique possède bien six têtes identiques, indépendantes mais synchronisées. La queue de l'hydre se termine elle aussi en une extrémité multiple : trois bouts pointus peuvent ainsi servir de fouet à la créature. Contrairement aux autres dragons, l'hydre ne crache pas de feu et ne vole pas, n'étant d'ailleurs pas pourvue d'ailes. Elle peut courir vite sur de courtes distances, mais on voit très rarement une hydre courir. Elle ne peut se servir de ses griffes en combat. Cela la déséquilibrerait. Elles lui servent seulement à escalader des pentes délicates et à fouailler des ennemis déjà vaincus.

Attaque : 15 Détection : 14 Agilité : 14.
Points de Vie : 65 Bdef : 3
Dégâts : 1d8 (morsure), 1d6 (queue).

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	10
2	Patte avant droite	10
3	Patte arrière gauche	10
4	Patte arrière droite	10
5-6	Corps	35
7	Tête 1	15
8	Tête 2	15
9	Tête 3	15
10	Tête 4	15
11	Tête 5	15
12	Tête 6	15

Iule carnivore



Cette créature fort heureusement assez rare est la hantise des éleveurs du Rothan et parfois du Kerlance. Elle vit sous terre et ne sort que pour s'attaquer à ses proies, qu'elle repère grâce aux vibrations émises par le pas. Un iule géant est incapable de reconnaître un être vivant s'il se tient immobile lorsqu'il est sous terre. Bien entendu, les choses changent en plein air. Un iule

carnivore peut atteindre près de vingt mètres de long et constitue l'un des animaux terrestres les plus gros. Propulsé par ses nombreuses pattes, l'iule peut surgir à une vitesse foudroyante hors du sol. A la surface, il se déplace aussi vite qu'un fauve en pleine course et sous terre, il se déplace aussi vite qu'un homme en marche. Le mode d'attaque d'un iule carnivore ne varie guère : il émerge du sol aussi près que possible de la source de vibration qu'il a identifiée et si possible, juste sous elle. D'un premier coup, il tente de blesser mortellement sa cible d'un coup de mandibules ou simplement par l'impact. Une fois sa victime étourdie, il se laisse choir sur elle pour la tuer et il l'emmène ensuite dans ses galeries pour la dévorer. Les galeries d'un iule sont très friables et, la plupart du temps, s'écroulent sur elles-mêmes quelques jours après son passage. Il est donc difficile d'en suivre un à la trace sous terre. On notera que l'iule ne creuse que la terre meuble, pas la roche.

Attaque : 14 Détection : 12 Agilité : 11.
Points de Vie : 70 Bdef : 1
Dégâts : 1d20 (morsure), 1d10 (chute).

D10	Partie du corps	PV
1-6	Corps	65
7-10	Tête	25

Kraken



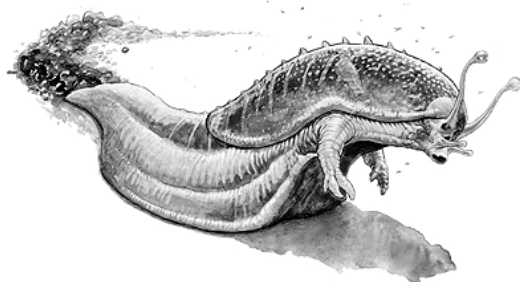
Les mers de Skoryn regorgent de créatures parfois titanesques. Le kraken, véritable hantise des marins de tous les pays, en est un digne représentant. Ce calmar géant, mesurant près de quinze mètres de long, vit dans les grandes profondeurs de toutes les mers du monde, remontant à la surface pour se nourrir. Lorsque sa remontée croise la route d'un navire, il tente à chaque fois de le mettre en pièces. Ce n'est pas de la méchanceté. L'animal

est trop bête pour être méchant. C'est simplement qu'il ne supporte pas les obstacles entre la surface et lui. Lorsqu'un kraken s'en prend à un bateau, il tentera tout d'abord de l'emmener par le fond en l'enserrant de ses tentacules. Les marins ont alors pour habitude de vouloir trancher ces membres dotés de ventouses. C'est alors que le kraken perce le fond du navire grâce à son redoutable bec et condamne presque tout le monde à bord. La meilleure chance de survie face à un tel ennemi reste la fuite à la nage.

Attaque : 14 Détection : 12 Agilité : 13.
Points de Vie : 65 Bdef : 2
Dégâts : 1d8 (tentacule), 1d20 (bec).

D12	Partie du corps	PV
1	Tentacule 1	15
2	Tentacule 2	15
3	Tentacule 3	15
4	Tentacule 4	15
5	Tentacule 5	15
6	Tentacule 6	15
7	Tentacule 7	15
8	Tentacule 8	15
9-10	Tête	35

Limace carnivore



Cette abomination vit dans les marais ou les lieux humides et constitue plus une menace pour les plantations et les petits animaux que pour des guerriers aguerris. Il s'agit d'une limace mesurant jusqu'à deux mètres de long, portant une carapace solide au niveau de la tête et de ce qui lui tient lieu de dos. Chose étrange, elle possède deux petits bras se terminant chacun par une main dotée de trois doigts sur une partie du corps qui n'est pas utilisée pour la reptation et qui reste en permanence à trente ou quarante centimètres du sol. La limace carnivore s'en sert pour s'agripper aux parois ou aux arbres afin de les escalader. Sa bouche molle est dépourvue de dents, mais secrète un acide digestif qui

attaque les tissus organiques, mais ni la pierre, ni le métal. Cet acide provoque des brûlures très douloureuses et font perdre 1d4 Points de Vie pendant 1d4 tours. Les dégâts sont cumulables au fur et à mesure du combat. Mais la limace carnivore est peu douée pour frapper un adversaire capable de se défendre. De nombreux fermiers habitant à proximité du terrain de chasse d'un tel animal ont déjà tenté de le neutraliser avec du sel, mais il en faudrait de grandes quantités pour que cela fasse effet. A noter aussi que la plaque solide au-dessus de la tête offre une protection d'1d6.

Attaque : 09 Détection : 12 Agilité : 06.
Points de Vie : 25 Bdef : 1
Dégâts : 1d4 (plus acide).

D10	Partie du corps	PV
1-6	Corps	20
7-10	Tête	10

Loreth



Le loreth est un animal de la famille des canidés mais pas à proprement parler un chien ni un loup. C'est une troisième espèce. Très agressif, il se trouve à l'état sauvage dans les collines boisées de l'Emelnor. Mais nombreux sont les spécimens dressés que les seigneurs choisissent comme animaux de compagnie ou pour la chasse. Les loreths développent une musculature impressionnante dont ils savent se servir. A la course, rare sont les animaux terrestres à pouvoir les battre, quant à leur fougue en combat, elle est tout bonnement démoniaque. Animal à museau plat, le loreth dispose d'une denture impressionnante, faite pour déchiqueter. Leur flair est également légendaire et ils peuvent suivre la piste d'une proie plusieurs jours après le passage de celle-ci.

Attaque : 17 Détection : 18 Agilité : 17

Points de Vie : 30 Bdef : 3
Dégâts : 1d10 (morsure), 1d8 (griffes)

D10	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	9
2	Patte avant droite	9
3	Patte arrière gauche	9
4	Patte arrière droite	9
5-9	Corps	20
10	Tête	10

Loup



Les loups sont relativement fréquents en Skoryn. Ils peuplent les bois du Kerlance, d'Emelnor, d'Halsyr, de Rothan mais aussi d'Assthalë. De prime abord, le loup ne s'attaque pas à l'homme, sauf lorsqu'il est affamé ou menacé. C'est un animal de meute, vivant en groupes d'une vingtaine d'individus. Il est cependant craint et chassé par les habitants de communautés rurales. Sa fourrure, notamment, est à la base de nombreux vêtements en Skoryn.

Attaque : 14 Détection : 15 Agilité : 15
Points de Vie : 20 Bdef : 2
Dégâts : 1d6 (morsure)

D10	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	5
2	Patte avant droite	5
3	Patte arrière gauche	5

4	Patte arrière droite	5
5-9	Corps	15
10	Tête	7

Manticore



La manticore est une créature redoutable, dont le corps fait penser à celui d'un lion mais dont la tête est vaguement anthropomorphique. Elle est dotée d'une queue se terminant par des dards pointus et surmontée par une rangée de picots. La manticore est également dotée d'ailes membraneuses, même si elle ne s'en sert pas pour voler sur de longues distances. La plus grande particularité de la manticore est de pouvoir projeter ses picots dorsaux sur ses victimes. Ceux-ci peuvent atteindre un adversaire à 10 mètres et inoculent un poison affaiblissant qui réduit toutes les actions des personnes atteintes de 1 point (cumulable). A chaque projection, la manticore projette 1d6 picots et peut envoyer un maximum de trois salves. Après avoir perdu tous ses picots, la manticore peut les régénérer, mais cela prend en moyenne une semaine. On l'a dit, en vol, la manticore ne peut pas se déplacer sur de longues distances. Elle ne peut voler plus haut que quelques mètres et avance très lentement. Ses ailes ne sont pas assez puissantes que pour réellement permettre le vol. Elle se contente donc de petits sauts sur quelques dizaines de mètres. Mais cela lui permet de se déplacer assez rapidement en combat et de se mettre rapidement hors de portée de ses adversaires.

Attaque : 15 Détection : 14 Agilité : 14.
Points de Vie : 45 Bdef : 2
Dégâts : 1d8 (morsure), 1d6 (queue), 1d4 (picots).

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	8
2	Patte avant droite	8
3	Patte arrière gauche	8
4	Patte arrière droite	8

5-9	Corps	20
10	Aile gauche	10
11	Aile droite	10
12	Tête	15

Mort-vivant



De l'ancien savoir magique, les missionnaires du Culte du Dieu Unique peuvent apprendre la nécromancie ou l'art de réanimer les cadavres. Les morts ainsi ramenés à un semblant de vie continuent de pourrir et de se décomposer. Il s'agit de créatures à peine autonomes, qui ont besoin de recevoir des directives simples et claires pour agir. Cela peut être « attaque toute personne qui entre » ou « creuse un trou ici » ou encore « garde ce coffre ». Un mort-vivant ne ressent pas la douleur et déploie une force supérieure à celle d'un être vivant, parce qu'il ne ressent nulle fatigue et ne retient pas ses coups. Pourtant, les cadavres animés ne sont pas très rapides et forment donc des combattants plutôt moyens. Notez que les cadavres, continuant de pourrir, deviennent à terme des squelettes animés avant de se dissoudre complètement.

Attaque : 13 Détection : 11 Agilité : 10

Points de Vie : 20 Bdef : 1
Dégâts : 1d6 (poings ou dents) ou arme.

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	5
2	Jambe droite	5
3	Bras droit	5
4	Bras gauche	5
5-9	Corps	15
10	Tête	7

Ombre



L'ombre est une créature éthérée venue d'un autre monde. Elle est assez difficile à définir. On ne sait pas réellement s'il s'agit d'un être pensant ou d'une sorte d'entité néfaste dépourvue d'esprit. Elle se terre dans les recoins sombres et fond sur tout être vivant passant à proximité. A son approche, on ressent un froid intense et engourdissant. A chaque contact, elle inflige la perte d'un point en Pouvoir et d'1d6 Points de Vie. Lorsque le Pouvoir tombe à zéro, le Personnage perd la raison et ne la recouvrera jamais plus. L'ombre est en outre très difficile à tuer. Les armes conventionnelles ne lui infligent aucun dommage. Il faut user d'un sortilège permettant « d'améliorer » une arme (minéral) ou un corps quelconque afin qu'elle ou il puisse porter atteinte à son essence éthérée. L'ombre, malgré les apparences, ne peut

passer à travers la matière, même si elle peut se glisser dans les interstices les plus étroits.

Attaque : 13 Détection : 14 Agilité : 19.
Points de Vie : 15 Bdef : 3
Dégâts : 1d6 (voir détails).

D10	Partie du corps	PV
1-10	Corps	15

Ours géant



L'ours géant est un mammifère haut de quatre mètres et long d'autant, pesant près d'une tonne et demie. Lointain parent des ours normaux, il se distingue d'eux pas une série d'excroissances osseuses au sommet du crâne, lui donnant l'allure d'un démon légendaire, par sa taille, bien entendu, mais aussi par son caractère agressif et son régime exclusivement carnivore. L'ours géant se choisit une caverne ou une cavité profonde pour y dormir la nuit, mais tout le jour, il chasse sur l'ensemble de son territoire et dévore tout ce qu'il peut tuer. Fort heureusement, l'animal est relativement rare et date sans doute d'une époque reculée où les créatures étaient plus grandes et plus voraces.

Attaque : 15 Détection : 14 Agilité : 13
Points de Vie : 65 Bdef : 2
Dégâts : 1d10 (morsure), 1d8 (griffes)

D10	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	10
2	Patte avant droite	10

3	Patte arrière gauche	10
4	Patte arrière droite	10
5-9	Corps	40
10	Tête	20

Plante carnivore

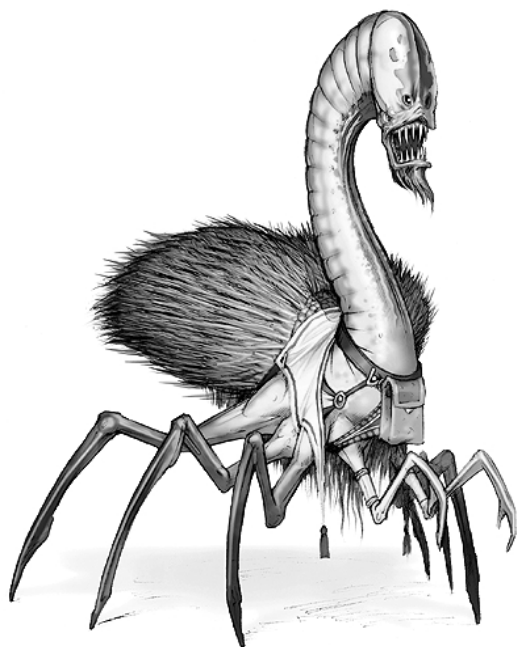


Cette plante de la famille élargie des droséras est assez répandue en Rothan ou en Emelnor. Il s'agit d'une plante épineuse pouvant atteindre un mètre cinquante en hauteur. Au bout d'une tige verte et recouverte d'une sorte de duvet blanchâtre se trouve la « tête » de la plante : une mâchoire mauve hérissée de dents végétales, pas aussi solides que des dents en ivoire mais assez que pour déchirer les tissus organiques. Un personnage en armure n'a rien à craindre de la morsure d'une plante carnivore. Une fois la mâchoire refermée, la plante secrète un acide qui n'est pas le plus corrosif qui soit mais qui suffit à provoquer une forte irritation et une éruption cutanée assez horrible à voir. Un petit animal en mourrait, mais une personne qui y plongerait la main la ressortirait horriblement déformée le temps que dure l'éruption.

Attaque : 09 Détection : 10 Agilité : 02.
Points de Vie : 10 Bdef : 1
Dégâts : 1d4 (plus acide).

D10	Partie du corps	PV
1-6	Tige	5
7-10	Mâchoire	7

Plasiore



Le plasiore est un animal étrange que l'on ne rencontre que dans les déserts de sable du Mergithur. Même s'il semble plutôt agressif de prime abord, c'est un animal assez calme qui est d'ailleurs parfaitement domestiqué par les indigènes. Le plasiore ressemble à un énorme scarabée dont la tête serait perchée au sommet d'un long cou, semblable à celui d'un serpent ou d'un dragon. La tête en elle-même est allongée et se termine par une gueule pourvue de dents acérées. L'abdomen de l'animal est recouvert d'une fourrure piquante qui le protège des fortes chaleurs de la journée comme des températures froides de la nuit. Le cavalier peut se placer entre cet abdomen et le pli du cou du plasiore. La créature se déplace relativement vite sur le sable, plus vite qu'un chameau, mais elle ne peut porter beaucoup de poids, même si elle ne manque pas de force. C'est juste qu'elle refuse d'avancer si elle se sent trop chargée.

Attaque : 12 Détection : 13 Agilité : 14
Points de Vie : 40 Bdef : 1
Dégâts : 1d6 (morsure)

D10	Partie du corps	PV
1-3	Une patte à gauche	10
4-6	Une patte à droite	10
7-8	Corps	20
9-10	Tête	15

Raie carnivore



Cet animal a développé un sens profond du mimétisme. Il passe le plus clair de son temps collé aux parois des cavernes obscures ou enroulé autour de stalactites. Lorsqu'il sent la présence d'une proie, il se laisse choir sur sa victime et l'enveloppe comme un manteau pour le dévorer. Les ailes membraneuses de la raie carnivore sont enduite d'une sorte de poix aux relents soporifiques, si bien que la victime doit réussir un test en COR sur 1d20 pour éviter de sombrer dans un sommeil mortel. Cette poix a également des vertus adhésives et il est très difficile de séparer une raie carnivore de sa proie (un test en Tour de Force avec une difficulté élevée sera nécessaire). Cette opération coûtera de toute façon 1d4 Points de Vie à la pauvre victime. Une fois la raie carnivore enroulée autour de quelqu'un, elle est si fine que tout coup porté contre elle portera également sur sa victime. Contrairement aux apparences, la raie ne vole pas. Elle peut se laisser choir sur sa cible depuis les hauteurs mais pour remonter se cacher, elle doit escalader les parois, ce qui est très lent. Une fois au sol, elle est donc particulièrement vulnérable. Sa chute est parfaitement silencieuse et seuls les personnes aux sens les plus affûtés l'entendront venir...

Attaque : 12 Détection : 16 Agilité : 09.
Points de Vie : 10 Bdef : 1
Dégâts : 1d4 (morsure).

D10	Partie du corps	PV
1-2	Queue	5
3-8	Corps	7

Rats



Les rats sont l'une des espèces animales les plus nombreuses sur Skoryn. Véritables fléaux des cités, ils véhiculent toutes sortes de maladies et de parasites. Bien qu'ils ne constituent pas des adversaires redoutables individuellement, on raconte de nombreux cas où un animal plus gros a été dévoré par une meute de rats affamés. Les égouts des grandes cités sont pour ces animaux des habitats de choix, même s'ils peuvent aussi se trouver en pleine nature. Le rat, en terme de règles, ne constituera pas un profil unique, mais un profil de meute. Il faut tout d'abord déterminer le nombre de rats présents avec 1d20. A chaque Point de Vie perdu par la meute, c'est un rat qui meurt. Il n'y a par contre aucun tableau de localisation. Un coup porté à un rat le tue, point.

Attaque : 10 Détection : 17 Agilité : 14
Points de Vie : 1d20 Bdef : 3
Dégâts : 1d4 (morsures).

Sanglours



Contrairement à ce que prétend la croyance populaire, le sanglours n'est pas le fruit d'un croisement contre-nature entre un sanglier et un ours. Il s'agit d'une espèce de sanglier particulièrement grande et féroce. Le sanglours a le pelage noir, mesure en moyenne quatre mètres de long pour deux de haut et possède deux défenses longues chacune d'un mètre et pouvant transpercer un guerrier de part en part. L'animal peut charger un muret de pierre et le détruire en un seul coup, tant sa force est prodigieuse. De nombreuses tentatives pour l'appivoiser se sont soldées par des échecs sanglants. Ses défenses en ivoire sont très recherchées pour la sculpture, la confection d'objets usuels ou encore pour certaines préparations exotiques. Dans le tableau de localisation des coups, vous verrez que les défenses n'ont pas de Points de Vie. En fait, lorsque l'on frappe une défense, on considère que l'animal a paré le coup. L'attaque est donc purement et simplement annulée. Si, lors d'une charge, le résultat du dé de dommage de l'attaque donne 20, on considère que la cible est empalée sur l'une des défenses du sanglours, même si elle possède une armure.

Attaque : 15 Détection : 13 Agilité : 12.
Points de Vie : 65 Bdef : 2
Dégâts : 1d20 (charge), 1d12 (défense).

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	10
2	Patte avant droite	10
3	Patte arrière gauche	10
4	Patte arrière droite	10
5-8	Corps	35
9	Défense gauche	-
10	Défense droite	-
11-12	Tête	20

Serodyn



Fort heureusement rarissime, la serodyn est une araignée géante mesurant plus de six mètres de haut, possédant deux crochets qui remplacent ses deux pattes avant et pouvant s'étendre sur une longueur de huit mètres. Cet animal préhistorique vit dans les gouffres profonds et dans les cavernes spacieuses, se nourrissant de tout ce qu'il peut trouver. La serodyn remonte parfois en surface lorsqu'elle y est contrainte et cause alors de lourds dommages au sein des communautés qu'elle rencontre. Il faut une petite armée pour en venir à bout. Mais ce genre d'événement ne se produit heureusement qu'une fois tous les cent ans, en moyenne.

Attaque : 16 Détection : 14 Agilité : 10
Points de Vie : 80 Bdef : 2
Dégâts : 1d12 (mandibules), 1d20 (crochets).

D10	Partie du corps	PV
1-3	Une patte à gauche	35
4-6	Une patte à droite	35
7-8	Corps	60
9-10	Tête	40

Vampire



Le vampire est un mammifère volant de grande taille, pouvant atteindre deux mètres d'envergure, qui se nourrit du sang de ses victimes. Généralement, l'animal ne s'attaque qu'à d'autres bêtes et préfère fuir la compagnie des espèces intelligentes, mais il arrive que, dérouté ou se sentant menacé, il s'en prenne à des voyageurs isolés. Il fond alors très silencieusement sur sa proie tente de s'y agripper pour lui sucer le sang. Plutôt maladroit, le vampire se laisse facilement déstabiliser et un test en COR sur 1d10 réussi suffit à le jeter à terre. Mais en attendant, chaque tour passé accroché à sa victime, il a 80 pour cent de chance de lui pomper 1d6 Points de Vie.

Attaque : 14 Détection : 18 Agilité : 16
Points de Vie : 15 Bdef : 3
Dégâts : 1d6 (suction)

D10	Partie du corps	PV
1	Patte gauche	5
2	Patte droite	5
3-5	Aile gauche	7
6-8	Aile droite	7
9	Corps	10
10	Tête	7

Vaseux



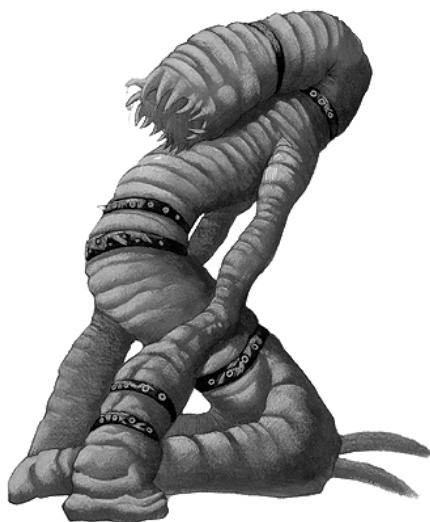
Cette créature apparentée à la famille des crabes et des homards possède six membres mais ne marche que sur quatre et est même capable de se dresser sur deux pattes dans certaines circonstances. Les deux pattes avant se terminent par d'énormes pinces coupantes que le vaseux utilise pour attaquer les animaux qui viennent s'abreuver près des lacs où il vit. La tactique du vaseux est simple : il se terre dans la vase près des berges (d'où son nom) et lorsqu'un animal vient s'abreuver, il bondit, enserrant sa proie dans ses pinces et lui brisant les os aussi vite qu'il le peut. Une fois vaincue,

la malheureuse victime sera dévorée sur place par la dizaine de mandibules molles du vaseux qui s'enfoncent dans les chairs pour y puiser les fluides nourriciers. Le corps du vaseux est recouvert d'une carapace solide dont certaines communautés lacustres se font des armures ou des outils.

Attaque : 14 Détection : 15 Agilité : 13.
Points de Vie : 25 Bdef : 3
Dégâts : 1d12 (pinces)

D12	Partie du corps	PV
1	Patte avant gauche	7
2	Patte avant droite	7
3	Patte arrière gauche	7
4	Patte arrière droite	7
5-8	Corps	15
9	Pince gauche	10
10	Pince droite	10
11-12	Tête	7

Ver carnivore



Le ver carnivore est une sorte de lombric géant pouvant atteindre huit mètres de long dont l'une des extrémités est dotée d'une gueule remplies de dents acérées. Le corps du vers carnivore n'est pas standard. Parfois, certaines excroissances poussent là où le ver a été blessé dans le passé. Il faut en effet savoir que le ver carnivore dispose d'une capacité de régénération assez importante. Une blessure, même grave, est complètement régénérée en une trois jours si le ver peut se nourrir correctement. Parfois, une anomalie dans cette

régénération fait pousser ces excroissances comme s'il s'agissait de nouveaux individus, bien qu'ils agissent plus comme des membres semi indépendants. S'il est coupé en deux, le ver ne parvient toutefois pas à se régénérer. Et le rythme de récupération ne lui permet pas de refermer ses blessures au cours d'un même combat. Le ver creuse des galeries dans les sols meubles et de préférence humides. Ses tunnels ne sont guère résistants et se rebouchent toujours derrière lui. Il se nourrit de toutes les créatures qu'il débusque en sous-sol mais peut aussi se saisir d'une proie en surface s'il le désire.

Attaque : 13 Détection : 12 Agilité : 06.
Points de Vie : 55 Bdef : 2
Dégâts : 1d10 (morsure).

D10	Partie du corps	PV
1-6	Corps	45
7-10	Tête	15

Ver des glaces



Cet animal gigantesque vivant exclusivement dans les glaces éternelles du Désert Blanc constitue le prédateur le plus redoutable de cette partie du monde. Sa longueur peut atteindre cinquante mètres et la couleur blanche de ses anneaux le rend pratiquement indétectable malgré son volume. Le ver peut rester immobile des jours entiers, jusqu'à se laisser recouvrir de neige, afin de parfaire son

piège et de laisser approcher ses proies. Lorsque le piège se referme, il est bien souvent trop tard : l'animal s'est en effet disposé la plupart du temps de telle façon qu'il encercle sa victime lorsqu'elle se rend compte qu'elle est prise au piège... Le ver n'a plus alors qu'à resserrer le cercle jusqu'à ce que sa victime n'ait plus qu'à se laisser dévorer. La peau du ver des glaces est épaisse et très résistante. Elle fait par exemple des vêtements très chauds pour l'hiver, mais sa chair est immangeable. La peau procure au ver une armure d'1d10 sur tout le corps.

Attaque : 16 Détection : 16 Agilité : 12.
Points de Vie : 90 Bdef : 2
Dégâts : 1d20 (morsure).

D10	Partie du corps	PV
1-7	Corps	75
8-10	Tête	35

Personnages non joueurs



Outre ces animaux et ces monstres divers, le Maître du Jeu peut faire appel à d'autres personnes pour égayer ses parties. Il va de soi que les Personnages ne vont pas se contenter de rencontrer monstre sur monstre. Le jeu de rôle, c'est aussi faire la connaissance d'individus hauts en couleurs, de grands méchants, d'alliés précieux, d'indicateurs peu crédibles. La question qui se pose est la suivante : faut-il créer ces Personnages non Joueurs (PNJ) de la même façon que les Personnages des Joueurs ? Cela dépend. Si ces individus sont au centre d'une campagne et apparaîtront souvent, vous avez tout à gagner de les définir le mieux possible et donc de les

créer comme s'ils étaient des Personnages normaux. Si leur rôle est fugace ou limité à une seule partie, alors un profil tel que celui des créatures proposées dans le bestiaire devrait suffire, agrémenté comme se doit de quelques Compétences supplémentaires. Si ces PNJ ne sont appelés qu'à être des adversaires des Personnages en combat, alors dressez un profil minimal. Si ce sont des alliés ou de grands méchants, alors pensez à la façon dont vous allez les utiliser en jeu. Vont-ils aider les Personnages dans leur mission ? De quelle façon ? Que savent-ils ? Quelle est leur profession, leur expertise ? En répondant à ces questions, vous devriez pouvoir dresser une liste des Compétences nécessaires et attribuer une valeur sur 20 à celles-ci.

