

# Le bestiaire

Le monde de Troy dispose d'une chance inouïe. A sa surface, sous terre, sur les mers et au plus profond des gouffres abyssaux, dans les airs, dans les cavernes et au sommet des montagnes, vivent et prospèrent une faune et une flore à nulles autres pareilles. Bien entendu, ceux qui affrontent cette nature sauvage au quotidien peuvent avoir du mal à saisir ce que le terme « chance » vient faire là-dedans. Quant à eux, ils s'estimeront « chanceux » de ne pas tomber nez à nez avec une arkgne affamée, des cheyreks enragés et autres joyeusetés lors de leurs pérégrinations. Mais pour les naturalistes, savoir que de telles créatures existent relève d'une excitation dans nom. Le présent chapitre, fort judicieusement intitulé bestiaire, aura pour but présenter certains spécimens de cette faune et même de cette flore. Bien entendu, ce n'est là qu'une infime portion des créatures dont le maître du jeu peut disposer lors d'une partie, car il existe une telle variété d'animaux, de monstres et de plantes partout sur Troy qu'il serait vain d'essayer de les cataloguer tous. Certains spécimens sont uniques ou rarissimes et de nouvelles espèces sont recensées chaque jour. Le maître peut ainsi importer de n'importe quel jeu toutes les créatures qu'il souhaitera, à condition de respecter un ou deux principes.

# Créatures d'autres mondes

En premier lieu, les créatures intelligentes à la surface de Troy ne sont qu'au nombre de deux, si l'on excepte les dieux du Darshan, dont l'existence est soumise à la foi de leurs fidèles, et quelques rares animaux magiques. Il s'agit des humains et dans une moindre

mesure des trolls. Ajouter une espèce intelligente implique ajouter une civilisation, et cela signifie qu'il faudrait revoir la géographie politique du monde de Troy, car chaque civilisation souhaite survivre et pour cela, s'étendre au maximum, aller au contact d'autres civilisations, communiquer, laisser des traces. Il vaut donc mieux être prudent en la matière. Ensuite, lorsque l'on introduit un animal dans un écosystème, il faut penser à l'impact que celui-ci aura sur son environnement direct. Imaginez qu'un maître du jeu place douze mille batigrouguins, de gros chats aux mâchoires de reguins et aux ailes de chauve-souris, dans une région désertique et rocheuse. De quoi vont-ils se nourrir? Comment vont-ils subsister? Au dépend de qui? Vont-ils migrer, rester sur ce territoire et s'éteindre par manque de ressources? A toutes ces questions, il faut trouver réponse. Par contre, si vous estimez que l'espèce est rare, artificiellement créée par croisement ou par magie, alors là, il n'y a pas de soucis, allez-y franchement. Ce qu'il faut comprendre, c'est que la présence d'un animal ou un monstre aura des conséquences sur le monde de Troy et fera réagir ses populations d'une manière ou d'une autre.

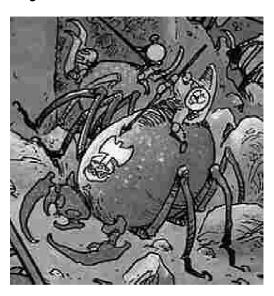
# Animaux et monstres

Les êtres vivants décrits ci-après le seront selon un schéma précis. Tout d'abord, après le nom de la créature et, éventuellement, une illustration, vous en trouverez un bref descriptif. Puis, on vous proposera un profil chiffré limité à l'essentiel: attributs, quelques dons et quelques compétences. Si vous avez besoin d'une valeur qui n'est pas indiquée, inventez-là sur le pouce en vous basant sur les éléments fournis et la logique. En ce qui concerne la localisation des coups, faites preuve d'un peu d'imagination sur base



du tableau fourni pour les humanoïdes. Il ne devrait pas être trop difficile de remplacer une jambe droite par une patte arrière droite, par exemple, ou un bras gauche par une aile gauche. Dans les cas où les adversaires présentent plus de membres que des humains ou des trolls, limitez les possibilités aux parties que les personnages peuvent toucher...

# Arkgne



Ces araignées géantes de la taille d'un petit cheval ne sont en réalité par très agressives et il est même relativement facile de les dresser. Mais elles savent néanmoins se battre si on les dérange, si on les attaque et si non passe à côté d'elles dans un rayon de dix mètres. Leurs pattes crochues et poiles leur permettent de s'agripper aux parois les plus abruptes et elles sont parfois utilisées comme montures pour escalader des remparts dans les Baronnies, notamment. Elles ne secrètent pas de venin.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
12	6	6	1	1	2
Dons					
PV: 3	5 - Bdet	: 3 - D	éaâts : 1	ld8 (mor	sure)

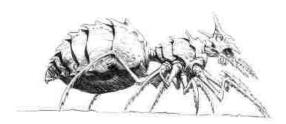
PV: 35 - Baet: 3 - Degats: 108 (morsur

Compétences

Athlétisme : 12 - Bagarre : 14 - Discrétion :

8 - Observation : 12

### Armoise féluxile



Cet insecte géant des forêts et des plateaux euxiniens, rappelant vaguement une termite, se nourrit presque exclusivement de jeunes arbres qu'elle découpe avec ses redoutables mandibules. Elle ne refuse toutefois pas un peu de viande de temps en temps, mais comme elle ne constitue pas un chasseur très habile, elle doit parfois s'en priver pendant de longues périodes. L'animal représente toutefois un étal de commerçant à lui tout seul. Tout ou presque dans son corps peut être récupéré et vendu, de ses plagues de chitine dont on fait de très bons boucliers jusqu'aux acides produits par ses organes qui viennent à bout de presque tous les matériaux (sauf de la chitine d'armoise, bien entendu). Ses yeux en grappe ont inspiré maints mets délicieux aux chefs du monde entier.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU			
18	5	7	1	2	2			
Dons								
PV : 55	5 - Bde	f : 3 - t	Dégâts :	2d8 (m	orsure)			
et 1d8	(pattes	3)						
Compé	tences							
Athlétisme : 11 - Bagarre : 12 - Discrétion :								
6 - Ob	servatio	on:10						

# Batrace



Cet animal à mi-chemin entre le crapaud et le bœuf est parfaitement domestiqué par l'homme, mais on peut encore en trouver à l'état sauvage dans les régions humides et marécageuses de climat froid à tempéré. Paisibles herbivores aguatiques, mastodontes sont la plupart du temps utilisés dans les bateaux à aubes que remontent le fleuve Stronze. Quatre bêtes peuvent mouvoir un navire de bon tonnage sur plusieurs dizaines de lieues avant de céder le relais à quatre autres créatures. On en profite alors pour les nourrir et les laisser se reposer. A la nage, il est vraiment difficile de battre un batrace.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
10	7	7	2	2	2

Dons

PV: 35 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d6 (coup de

tête)

Compétences

Athlétisme : 14 - Bagarre : 10 - Discrétion :

8 - Observation: 10



## Bukhandi

Cet animal étrange ressemble à un ver qui serait passé à travers une bille. Il s'agit d'une petite boule molle entourée de deux

tentacules élastiques. On ne sait pas vraiment de quoi se nourrit le bukhandi, mais on sait par contre à quoi il sert. Des pêcheurs s'en servent en plongée en plaçant la boule molle dans leur bouche et en la fixant derrière la nuque grâce aux tentacules élastiques. L'animal possède en effet la faculté d'aspirer l'eau et d'expirer de l'oxygène. Un outil vivant très pratique, autrement dit. Certains prétendent toutefois que l'oxygène expiré ne doit pas être respiré trop souvent, car il serait toxique à forte dose.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
2	3	3	1	1	1
_					

Dons

PV: 5 - Bdef: 1 - Dégâts: insignifiant

Compétences

Athlétisme : 10 - Bagarre : 8 - Discrétion :

13 - Observation: 10

#### Cheyrek



Les cheyreks sont une espèce animale dont l'intelligence rappelle celle du chien. Il s'agit de mammifères touffus de forme vaguement sphérique (à cause des poils) disposent de mâchoires à faire pâlir d'envie un requin adulte. Ils vivent en bandes d'une vingtaine d'individus à l'état sauvage, mais ils peuvent être apprivoisés et ainsi servir de système de sécurité perfectionné. Les cheyreks sont



omnivores mais préfèrent mordre de la viande encore vivante plutôt que des racines.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
8	7	9	3	2	2

Dons

PV: 20 - Bdef: 3 - Dégâts: 1d8 (morsure)

Compétences

Athlétisme : 14 - Bagarre : 15 - Discrétion :

12 - Observation: 16

### Crabe d'Hédulie



Il s'agit d'une espèce de crabe géant vivant en bandes de cinq à vingt individus sur les plages d'Hédulie. Ils chassent en groupe jusqu'à une profondeur de cinq ou six mètres et ramènent leurs proies sur la rive afin de les dépecer et de les ingurgiter. Ils peuvent toutefois chasser sur terre, même s'ils sont moins habiles dans cet exercice. Leur force leur permet de renverser un navire de petit tonnage et de couper une barque en deux. Pour les gourmets, la chair tendre que l'on trouve dans leurs pattes vaut à elle seule le risque d'aller en chasser un ou deux pour le repas de midi. Pour les autres, mieux vaut vivre le ventre vide.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
12	5	6	2	2	2
_					

Dons

PV: 35 - Bdef: 3 - Dégâts: 2d10 (pince)

Compétences

Athlétisme : 10 - Bagarre : 12 - Discrétion :

6 - Observation: 8

# Dagashine

Certains explorateurs rapportent de leurs voyages des récits bien étranges et soumis à caution. Le dagashine serait un être humain à tête de crocodile, à la peau bleue et qui ne pourrait vivre qu'en se trempant au moins une fois par jour dans l'eau, sous peine de se déshydrater. On ne connaît pourtant aucune trace d'une telle civilisation, et si de telles créatures existent, elles ne doivent plus être très nombreuses. Aucun profil chiffré n'est parvenu jusqu'à nous.

## Divatriole Shlampant

Cet arbre peut ressembler, pour un observateur peu attentif, à une balançoise pour pétaures. Il n'est pas rare, en effet, de voir l'un de ces sympathiques animaux se balancer mollement au bout de deux lianes sous une grosse branche. En réalité, cet arbre carnivore est un redoutable piège naturel pour les pétaures. Il produit des fruits qui attirent les oiseaux du type de ceux qui vivent en symbiose avec nos amis pétaures. Ceux-ci, attirés par le gazouillis familier, s'approchent de l'arbre en toute confiance. C'est alors que les deux lianes enserrent l'animal pour ne le relâcher que plusieurs jours plus tard, vidé de sa substance et quasiment à l'état de squelette. Les humains, plus malins que les pétaures, éviteront de s'endormir sous un divatriole. se méfiant du tas d'ossements gisant souvent à ses pieds... Si toutefois quelqu'un s'y laissait prendre, il suffirait de couper les lianes en infligeant, en une seule fois, dix points de dégât (il y a deux lianes). A chaque tour, le personnage perdrait 1 point de vie par succion. Nul besoin d'un profil chiffré.



## **Dragons**

Il existe sur Troy quantité de dragons différents. Tous sont de type reptilien, ont une peau écailleuse par endroits, un long cou et sont plutôt placides. Mais en dehors de ces points communs, on peut surtout parler de leurs différences. Il en existe de tout petits, d'à peine trente centimètres de long, vivant dans les arbres, dotés d'ailes ou non. Il en existe de gigantesques, capables de voler et de porter sur leur dos une vingtaine de gardes en armures, déployant leurs ailes d'une envergure de vingt ou trente mètres. La plupart des dragons sont facilement domesticables et servent de montures sur Troy (où, faut-il le rappeler, les chevaux n'existent pas). Contrairement croyances populaires, rares sont les dragons capables de cracher le feu. Comme indiqué plus haut, les dragons sont généralement pacifiques et herbivores ou piscivores. Il est rare de croiser un dragon qui représente un danger pour l'homme, si ce n'est par maladresse (un faux mouvement, quand on pèse trente tonnes, ça peut faire mal). Nous vous proposons ici trois types de dragons, mais n'hésitez pas à en créer d'autres ou à peaufiner les descriptions... Il existe des dragons de toutes les couleurs...

### Dragon de monte

Dragon de la taille d'un cheval, quadripode, au long cou et à la tête de petite taille.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU			
10	7	7	4	4	2			
Dons								
PV : 2	7 - Bdet	: 2 - D	égâts : :	1d6 (pat	te)			
Compé	tences		_					

Athlétisme : 14 - Bagarre : 11 - Discrétion : 9 - Observation: 13

# Dragon volant de monte



Dragon de la taille d'un cheval, bipède, doté d'ailes membraneuses d'une envergure de six mètres, au long cou et à la tête allongée.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
9	8	8	4	3	2
Dons					

PV: 25 - Bdef: 3 - Dégâts: 1d6 (griffes)

Compétences

Athlétisme : 15 - Bagarre : 12 - Discrétion :

10 - Observation: 15

# Dragon gros porteur

Dragon de la taille d'une baleine, mais plus fin, aux ailes membraneuses d'une envergure de trente mètres, au long cou et à la tête allongée, doté de quatre pattes très fines qu'il rétracte une fois dans les airs et déploie à l'atterrissage.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
25	5	8	3	2	2



Dons

PV: 75 - Bdef: 2 - Dégâts: 2d10 (queue)

Compétences

Athlétisme: 12 - Bagarre: 12 - Discrétion:

5 - Observation: 15

#### Feshee

Ces créatures apparentées aux raies marines, totalement blanches, vivent dans les neiges éternelles des montagnes du Haut Darshan. Elles se cachent sous la neige au sommet des vallées et se laissent planer vers leurs proies afin de les écraser et de les broyer grâce à plusieurs centaines de griffes placées sous leur corps. Le meilleur moyen d'éviter l'attaque d'un feshee est de se trouver plus haut que lui. La créature n'attaque en effet qu'en descente et met de très longues heures à se hisser au sommet d'une pente par reptation.



COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
15	5	7	2	1	2

Dons

PV: 30 - Bdef: 2 - Dégâts: 2d8 (griffes)

Compétences

Athlétisme : 10 - Bagarre : 10 - Discrétion :

18 - Observation: 10

### Flugivaleur des Hauts Fonds

Il s'agit sans doute de l'un des plus gros animaux vivant sur Troy. Ce mastodonte marin peut mesurer plusieurs dizaines de mètres de long et peser une centaine de tonnes. Nageant paresseusement entre deux eaux, il passe le plus clair de son temps à avaler des quantités appréciables d'eau et à les recracher par ses évents latéraux. Ce processus constitue à la fois un système digestif (il aspire tout ce qui passe à portée, poissons comme plongeurs, les propulse contre une paroi cartilagineuse serrée qui découpe les animaux en blocs sanglants, faciles à assimiler) et un système de propulsion (grâce aux eaux rejetées sous pression). S'il représente donc un danger



pour tout être vivant croisant son chemin, ce n'est bien entendu pas intentionnel. Le flugivaleur n'étant ni assez vif ni assez

intelligent pour être méchant. Il constitue une proie de choix pour les grands prédateurs marins qui, bien que plus petits, sont nettement plus vifs et agressifs que lui. Il arrive que cet animal croise l'un de ses congénères sans le voir et se colle à lui par aspiration. Il constituera donc une énorme ventouse jusqu'à ce qu'il ne puisse plus respirer et meure asphyxié. Parfois, un flugivaleur s'échoue sur une plage, par mégarde. Il met alors tout son cœur à y pourrir consciencieusement.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU		
65	3	3	1	2	2		
Dons							
PV:	100 -	Bdef:	1 -	Dégâts	: 1d8		
(décou	ipage di	gestif)					
Compé	tences						
Athlétisme : 3 - Bagarre : 3 - Discrétion : 2							
- Obse	ervation	: 3					

# Gargunia Squameux



Ce petit animal arboricole que l'on trouve dans les bois et forêts d'Armalie est un mammifère au poil vert et bleu, de la famille de caudiles. Il ressemble à un subtil croisement entre un ouistiti et un loir. En soi, le gargunia serait un bien bel animal domestique pour les petits filles, s'il n'était en réalité un redoutable prédateur des forêts. Sa morsure n'est pas douloureuse, mais elle injecte à sa victime un venin puissant qui, s'il n'est pas mortel, entraîne des hallucinations étonnantes de vérité qui conduise à commettre des actes désespérés (comme se jeter d'une falaise à-pic ou s'éventrer à la petite cuiller). L'animal est



chassé par l'homme non pour sa chair (au goût atroce) mais pour ses glandes à venin qui, macérées dans un alcool fort pendant plusieurs jours, constituent la base

du « sprut », une boisson à ne pas recommander aux enfants, aux femmes et aux hommes non plus, d'ailleurs.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
4	8	7	3	3	2
Dons					
PV: 6	- Bdef	: 2 - De	égâts : 1	ld3 (mor	rsure) +

venin (vir +2, hallucinogène)
Compétences

Athlétisme: 14 - Bagarre: 11 - Discrétion:

16 - Observation: 14

# Gyclore Sanglant

Cet animal a développé une technique de chasse à nulle autre pareille: il constitue un leurre à lui tout seul. Sa ressemblance avec un gros oisillon malingre, haut d'un mètre tout au plus, sans plumes et au cri geignard, attire invariablement les prédateurs qui y

voient une proie facile et désarmée. Le gyclore se laisse alors avaler avant de se hérisser littéralement de dards empoisonnés qui transpercent le gourmand de l'intérieur. L'animal peut alors, de son bec avide, se nourrir de celui qui pensait s'en nourrir. De



fait, ce piège ne se destine pas aux hommes, qui n'ont pas la bouche assez grande pour l'avaler d'une pièce. S'il se sent menacé, le ayclore peut toutefois

darder ses épines osseuses et se précipiter vers ses adversaires en poussant une plainte craintive. On trouve le gyclore dans les plaines centrales du Haut Darshan. Attention, s'il est bien doté de petites ailes ridicules, l'animal ne vole pas.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
6	6	7	3	2	2
Dons					

PV: 12 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d6 (bec), 1d6 (dards), poison (vir +2, paralysant).

Compétences

Athlétisme : 12 - Bagarre : 11 - Discrétion :

9 - Observation: 12

## Loss





Le loss est un animal inutile qui passe le plus clair de son temps à sautiller bêtement d'arbuste en arbuste pour y dévorer des baies odorantes. Il s'agit d'un mammifère monté sur deux grandes pattes postérieures et doté de deux petits bras à peine préhensiles. On le dit inutile parce que sa chair est immangeable, parce que son cuir est de qualité médiocre et parce qu'il ne sert absolument à rien.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
6	7	6	3	2	2
Dons					
D\/ · 15	5 - Rdof	. 2 - N	ápáta · 1	d4 (mon	curel

PV: 15 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d4 (morsure)

Compétences

Athlétisme : 15 - Bagarre : 11 - Discrétion :

11 - Observation: 14

### Lutin des Sables

Nul ne se souvient du nom du farceur qui a ainsi nommé ces créatures mesurant entre cinq et six mètres de haut, mais bien des aventuriers l'ont maudit après avoir fait fi des mises en garde des peuplades locales... Il s'agit d'humanoïdes constitués en majeure partie de boue et de sable. Ils vivent de ce fait sous terre, car de trop fortes chaleurs ou la pluie peuvent les statufier ou les faire fondre. Leur force est cependant phénoménale, mais leur plus extraordinaire qualité réside dans leur constitution sablonneuse: ils peuvent prendre la forme de tout objet ou créature de leur taille afin de leurrer un adversaire et même s'unir les uns aux autres pour constituer un lutin plus puissant encore (points de vie et de dégât cumulés). On peut donc prétendre que les lutins des sables sont intelligents, mais l'essentiel de leur questionnement se résume souvent à « on frappe qui et on mange qui ? »

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
11	7	6	4	2	2

Dons

PV: 28 - Bdef: 3 - Dégâts: 1d6 (poings)

Compétences

Athlétisme : 11 - Bagarre : 13 - Discrétion :

16 - Observation: 13

# Magohamoth

Cet animal légendaire serait la source de toute la magie du monde de Troy. Pour certains, il existe bel et bien et attendrait son heure, quelque part, pour reprendre toute la magie du monde et s'enfuir à jamais. Pour d'autres, il a existé mais est déjà mort, et c'est la putréfaction de son corps immense qui nourrirait le flux magique. Certains avancent qu'il n'existe simplement pas, et que c'est une invention des sages du Conversatoire pour trouver des réponses là où il n'y en a pas. Certains objets attestent pourtant de l'existence de l'animal légendaire, comme la Respiration, détenue par les sages d'Eckmül. Nombreux sont les explorateurs partis chercher le mythe aux quatre coins de Troy. Aucun n'est revenu avec des preuves tangibles de son existence. On raconte que celui qui trouverait le Magohamoth serait nanti de tous les pouvoirs connus et inconnus, véritable réceptacle de toute la magie du monde. De quoi, on s'en doute, susciter bien des convoitises.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU	
50	6	10	10	8	10	
Dons						

PV: 89 - Bdef: 2 - Dégâts: -

Compétences

Athlétisme : 8 - Bagarre : 8 - Discrétion : 8 - Observation : 19 - Pouvoir magique : 19



# Nawakmorphe

Ce petit animal étrange, haut d'à peine quelques centimètres, secrète une sorte de colle naturelle qui lui permet de se barder d'objets divers comme des cailloux, des brindilles, des insectes ou autres, lui servant d'armure et de camouflage. Les enfants chassent souvent le nawakmorphe afin d'amuser la galerie : ils le passent sous l'eau pour décoller toutes ses protections, l'enduisent de sucre et de friandises avant de le placer, par exemple, dans un plateau de bonbons. L'effet est assuré, à table, lorsque la petite créature se met à gambader pour retrouver sa liberté. Une légende parle d'un nawakmorphe qui se serait retrouvé piégé dans la salle du trésor d'un château et serait parti se cacher dans un trou communiquant avec des galeries de rat, emportant avec lui quelques uns des plus beaux diamants de Troy... L'histoire raconte que le châtelain a fait démolir son palais pierre par pierre, en vain. Inutile de vous communiquer son profil.

# Oofrun des Montagnes



L'oofrun est un animal de la famille des canidés dont le régime est exclusivement piscivore. Nanti d'une gueule comparable, de par sa forme et son utilité, au bec d'un pélican, il peut rester des heures, la mâchoire immergée, à attendre qu'un poisson passe à sa portée pour s'en saisir. L'oofrun n'est pas dangereux pour l'homme, à moins d'être acculé. Il peut alors se révéler un

redoutable combattant en usant de sa vitesse et de bonds déroutants.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
8	7	7	3	2	2

Dons

PV: 18 - Bdef: 3 - Dégâts: 1d6 (morsure)

Compétences

Athlétisme : 14 - Bagarre : 12 - Discrétion :

11 - Observation: 14

### Pétaure



Par bien des égards, le pétaure fait partie du paysage familier du monde de Troy. A la fois animal de troupeau, élevé pour son pelage, sa viande, son lait et ses os, on s'en sert souvent comme moyen de transport infatigable et capable de porter de lourdes charges. Le système de locomotion du pétaure est cependant particulier. Il ne se déplace, une fois monté, que si son cavalier chante. Il n'est pas nécessaire de chanter juste pour faire avancer un pétaure, mais il



faut avoir du rythme et du souffle pour que le pas de la bête soit assez rapide. Cependant, les passagers risquent de supporter difficilement les chanteurs en dessous de la moyenne et bien des promenades à dos de pétaure se terminent en bagarres rangées. En combat, le pétaure est un animal plutôt peureux, qui ne chargera que s'il n'a pas la possibilité de faire autre chose (tant qu'il peut fuir, il fuit). Une charge de pétaure est quelque chose de fascinant, à la fois vain et maladroit. Face à des prédateurs déterminés, le pétaure n'a aucune chance. Mais son endurance à la douleur et l'épaisseur de son cuir font qu'il réussit parfois à lasser les moins affamés de ses ennemis.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU			
15	5	7	3	3	2			
Dons								
PV : 40 - Bdef : 1 - Dégâts : 1d12 (corne)								
Compétences								
4.4.1.1.4.4	L: (	N		N:	±: o			

Athlétisme : 9 - Bagarre : 9 - Discrétion : 8

- Observation : 13

# Pylymphe des Grèves

Gigantesque animal marin, le pylymphe n'en est pas moins un mammifère et se doit donc de respirer. Véritable survivant des temps anciens, ce dinosaure à quatre pattes sort régulièrement le tête de l'eau pour prendre l'air et manger. Il se nourrit aussi bien d'algues (par tonnes) que de feuillages sur les rives (il avale parfois un arbre ou une tour, par mégarde). Inoffensif, le pylymphe peut cependant dévaster une région simplement en y marchant de son pas lent mais déterminé. Il peut écraser une demidouzaine de pétaures d'une seule patte! On raconte qu'un pylymphe aurait un jour détruit un village de pêcheurs sur la côte de

la Lune Molle, au nord-est des Marches Levantines. Certaines tribus chassent cet animal pour l'huile qu'il contient, dont on fait des liqueurs, de la graisse à brûler, du savon et même... de l'huile. N'est-ce pas merveilleux?

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
75	5	5	3	2	2

Dons

PV: 150 - Bdef: 3 - Dégâts: 4d12 (coup

par mégarde)
Compétences

Athlétisme: 8 - Bagarre: 10 - Discrétion:

2 - Observation: 8

#### Shil-Shil



On pourrait croire que le shil-shil est le fruit d'un croisement contre-nature entre une licorne et une chèvre. L'animal, revêtu ďun pelage laineux, α toutes caractéristiques de la chèvre, à l'exception d'une unique corne longue et effilée plantée au milieu du crâne. Extrêmement peureux, le shil-shil se met à courir au moindre danger. Très rapide, il est capable de changer brutalement de direction pour dérouter ses prédateurs. Pour le capturer, la technique est alors très simple. Il suffit de le diriger vers une forêt où, immanguablement, il ira planter sa corne dans un arbre et y restera coincé. Le nom de l'animal provient de son cri.



COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
7	7	7	2	2	2

Dons

PV: 14 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d12 (corne)

Compétences

Athlétisme : 16 - Bagarre : 10 - Discrétion :

10 - Observation: 12

# Sfroumptch



C'est une sympathique petite crétaure bleue, sorte de lézard arboricole présente dans la plupart des forêts tempérées de Troy. Elle se creuse d'amusantes petites maisons dans les champignons et doit sa belle couleur bleue son régime alimentaire. principalement composé de baies bleues de salsaropeille, vous l'aurez deviné. On a bien souvent l'impression que sa seule raison d'être est de servir de nourriture aux prédateurs, et en particulier aux trolls. Le sfroumptch est un animal gras, craintif, stupide, pas assez rapide et délicieux. Un véritable cadeau des dieux, s'ils existaient. Les parents trolls mettent toujours un sfroumptch dans le cartable des enfants,

pour le goûter à l'école. Les sfroumptchs se reproduisent à grande vitesse : les femelles pondent chaque jour un œuf. Celui-ci se dédouble plusieurs fois, plop, plop, plop, et d'un œuf sort finalement une couvée qui peut aller jusqu'à 12 ou 16 individus. Lorsqu'il sort de l'œuf, le petit sfroumptch a le bout des pattes blanc, ainsi que le haut de la tête. Plus tard, lorsqu'il a mangé assez de salsaropeille, il prend enfin sa belle couleur définitive. La plupart des sfroumptchs que nous croisons sont bleus, mais il existe tout de même quelques individus différents, un sur cent environ, dont la robe est d'une profonde couleur rouge. Ils semblent être des mâles dominants, et on les appelle grands sfroumptchs. Il arrive parfois que les sfroumptchs soient frappés d'une terrible maladie qui les rend complètement noirs. Ils se mordent alors frénétiquement la queue (ceux d'entre vous qui ont essayé savent à quel point c'est désagréable), contaminent les autres en glapissant « gnap, gnap », et cessent d'être comestibles. Pour humains, bien sûr, car vous vous doutez bien que ce n'est pas ça qui va arrêter un troll!

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
3	6	6	2	3	2
Dons					

PV: 3 - Bdef: 1 - Dégâts: 1d3 (morsure)

Compétences

Athlétisme: 13 - Bagarre: 8 - Discrétion:

10 - Observation: 13

#### Vorace





Les voraces constituent l'un des pires fléaux que comporte le monde de Troy, pourtant riche en créatures malfaisantes destructrices. Ils représentent une masse de plusieurs millions d'individus, toujours en mouvement, qui rase tout sur son passage, animal ou végétal. Ce sont des insectes rapides de la taille d'un petit chien, armés de mandibules démesurées capables d'arracher une jambe d'une seule pression. Les plus jeunes sont à l'arrière de la masse et les plus vieux devant. Lorsque ceux-ci sentent venir la mort, ils arrêtent de se nourrir et s'arrêtent pour être dévorés par leur progéniture. Si les personnages viennent à rencontrer un essaim de voraces, ils devraient songer sérieusement à grimper sur la plus haute montagne proche, ou à la rigueur, à se laisser mourir. Inutile, donc, d'établir un profil chiffré.

#### Wirschewer Bariolé



Sous ce nom énigmatique se cache un redoutable adversaire pour le promeneur innocent. Ce rapace aux couleurs vives aime à fondre des hauteurs sur ses proies afin de leur éclater le crâne d'un coup de bec bien senti. Le port du casque évite un coup fatal, mais peut sérieusement assommer pour le compte. Et l'oiseau se soucie peu de savoir si la victime est vraiment morte avant de la déchiqueter avec appétit. Fort

heureusement, le wirschewer est visible de loin par l'œil exercé à cause de sa robe vive.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
5	7	8	2	2	2

Dons

PV: 9 - Bdef: 3 - Dégâts: 2d6 (bec)

Compétences

Athlétisme: 14 - Bagarre: 14 - Discrétion:

7 - Observation: 16

## Zyflore Piailleur

Ces oiseaux vivent en parfaite harmonie avec les pétaures, à l'intérieur des oreilles desquels ils s'abritent. C'est leur gazouillis qui fait avancer les pétaures dans la nature, mais ces petites bêtes savent s'arrêter avant d'épuiser leur maison ambulante. En échange, l'abri offert protège les zyflores de leurs prédateurs naturels. Inutile de vous en dresser un profil chiffré.

# Quelques seconds rôles

Bien souvent, les créatures rencontrées par les personnages lors d'une séance de jeu auront deux bras, deux jambes, une tête et souvent un métier. Ou beaucoup de poils et de dents. Bref, il vous sera parfois utile de disposer d'un profil chiffré pour chaque archétype croisé en cours de route. En voici quelques uns.

# Le bandit



Qu'il s'agisse du vulgaire coupeur de bourse sur les marchés citadins ou du détrousseur embusqué au détour d'un

chemin sylvestre, le bandit est rarement quelqu'un de méchant et il est plutôt timide.



C'est pourquoi il préfère attaquer en grand nombre. Généralement mal équipé, le bandit ne se sert pas souvent de sa tête pour compenser.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
6	6	6	5	4	5

#### Dons

PV: 15 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d4 (gourdin)

Armure: 1d4 (cuir souple)

## Compétences

Athlétisme: 12 - Bagarre: 12 - Discrétion: 11 - Intimidation: 12 - Mêlée: 12 - Observation: 12 - Pouvoir magique: 9 (déterminez le pouvoir aléatoirement parmi les pouvoirs mineurs) - Tir: 10.

#### La courtisane



Belle et peu farouche en apparence, elle a souvent une idée derrière la tête, alors que ce n'est pas là qu'on la regarde en règle générale. C'est la femme fatale qui fait chavirer les cœurs et rend les héros bêtes. Elle peut travailler à son propre compte ou pour un employeur mystérieux, et elle sait comment s'y prendre pour arriver à ses fins.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
5	8	8	7	9	6

#### Dons

PV: 18 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d4+1 (dague)

Compétences

Athlétisme: 14 - Bagarre: 11 - Discrétion: 14 - Mêlée: 11 - Observation: 14 - Pouvoir magique: 11 (déterminez aléatoirement le pouvoir) - Séduction: 15 - Tir: 10.

# Le garde

Il peut être de faction à l'entrée d'un édifice officiel, dans la suite rapprochée d'un marchand ou d'une caravane, piétaille dans l'armée ou geôlier dans une prison, le garde est l'adversaire classique des héros. C'est lui qui déboule, à peine réveillé, lorsque retentit la clochette d'alarme, c'est lui qui va tomber du rempart en se prenant les pieds dans le monticule des cadavres de ses congénères, c'est lui qui va se rendre lorsque tout espoir ne sera pas encore tout à fait perdu... Bref, vous voyez le genre.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
7	6	6	5	5	5

#### Dons

PV: 20 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d10 (épée courte) - Armure: 1d4+1 (cuir clouté)

## Compétences

Athlétisme: 12 - Bagarre: 14 - Discrétion: 11 - Intimidation: 13 - Mêlée: 14 - Observation: 12 - Pouvoir magique: 7 (déterminez le pouvoir aléatoirement mais évitez les pouvoirs majeurs) - Tir: 12.

# Le marchand verreux

Il y en a toujours un, trop riche et trop poli pour être honnête. Il complote contre le pouvoir ou pour accroître ses intérêts financiers. Sans scrupule, il paie des pots de vin aux autorités pour qu'elles ferment les yeux sur ses petits trafics et ne recule devant rien pour arriver à ses fins. Il



dispose souvent d'une petite armée personnelle de durs-à-cuire qui savent qu'il paie bien.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
5	6	7	8	7	6
Done					

PV: 18 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d4+1 (dague)

Compétences

Athlétisme: 8 - Bagarre: 8 - Discrétion: 11 - Etiquette: 14 - Intimidation: 12 - Mêlée: 8 - Observation: 14 - Pouvoir magique: 11 (déterminer le pouvoir aléatoirement) - Tir: 8.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU	
10	7	7	5	3	4	

Dons

PV: 29 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d6+1d4 (massue)

Compétences

Athlétisme : 14 - Bagarre : 15 - Discrétion :

11 - Mêlée: 15 - Observation: 16.

# Le sage de service

Si votre groupe de héros ne compte pas un sage dans ses rangs, il sera souvent nécessaire d'en recruter un pour effectuer un voyage loin des terres civilisées, car le flux ne magie peut se tarir très vite en dehors des zones habitées. Le voici tout craché.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
5	6	7	8	7	9
_					

Dons

PV: 16 - Bdef: 2 - Dégâts: 1d4+1 (dague)

Compétences

Athlétisme : 8 - Bagarre : 8 - Connaissances académiques : 14 - Discrétion : 8 - Mêlée : 8 - Observation : 12 - Pouvoir magique : 15 (choisissez les rituels qui vous conviennent) - Tir 8.



# Le troll affamé

Féroce, sauvage et odorant, le troll affamé attend les héros dans les forêts touffues et les montagnes reculées du monde de Troy. Il s'agit soit d'un chasseur solitaire, espérant rapporter du héros à farcir à sa dulcinée, soit d'une bande en maraude. Dans tous les cas, c'est un gros morceau.