

# Eau et Fleurs

Dans le présent chapitre vous seront décrites quelques unes des espèces animales, monstrueuses ou végétales qui vivent à la surface du monde hyborien. Seules seront présentées ici celles qui sont porteuses d'un intérêt particulier, et vous ne trouverez donc pas les caractéristiques du lapin ou du rat. Cela ne veut pas dire les Personnages ne rencontreront jamais de rats ou que ceux-ci ne constitueront jamais des adversaires intéressants, mais tout simplement qu'il est inutile de parler de telles espèces selon des critères de valeurs et de points. Un rat périra au premier coup d'épée asséné avec sérieux.

## Petites Créatures

Comme vous venez de le lire, les petites créatures et les très petites créatures ne justifient pas que leur profil chiffré soit présenté dans ce chapitre. On considère en effet qu'ils ne constituent pas des adversaires suffisamment puissants que pour résister longtemps à l'assaut de Personnages déterminés. Bien entendu, ils peuvent ne pas être faciles à atteindre en vertu de leur petite taille, précisément, ou de leur grande vitesse de déplacement. Pour simuler cette difficulté, notez simplement un Bonus Défensif et une Vitesse de Réaction en rapport avec la difficulté. Dès qu'une créature de ce type est touchée, elle meurt ou est immobilisée. Les attaques de telles créatures n'occasionne qu'un point de dégât et sont localisées dans des endroits accessibles pour elles (un rat n'attaquera que les jambes s'il est au sol). Bien entendu, il est possible que la bête soit porteuse de maladies...

## Grandes Créatures

Au contraire, certaines créatures sont énormes à l'échelle humaine. Pensez à des baleines ou des krakens ou à certains dragons... Il n'est dès lors pas nécessaire non plus de les définir en détail, car il semble concevable que seule une armée serait capable d'en venir à bout, et les combats impliquant de telles créatures sont plus du domaine de la narration que de celui des règles proprement dites. De même, lorsqu'elles portent des coups, ces créatures ont furieusement tendance à tuer leurs victimes sur le coup si elles

sont aussi insignifiantes à leurs yeux que des hommes...



## Attaques Des Créatures

Les animaux où les créatures inintelligentes consacreront toujours leurs actions en combat aux attaques et ne pareront donc jamais. La description des créatures indiquera d'ailleurs le nombre d'attaques qu'elles peuvent se permettre car toutes n'en posséderont pas nécessairement deux comme les humains.

## Description Des Créatures

Les créatures que vous allez découvrir ci-après ne sont pas décrites avec autant de détails qu'un Personnage. Seules les données nécessaires à la résolution d'un affrontement seront ici présentées. Cela ne veut pas dire que les Personnages ne doivent entretenir que des rapports de force avec elles, mais les données ne seront utiles qu'en de telles circonstances.

Outre son nom est sa description physique, vous trouverez pour chaque créature les valeurs suivantes :

**Bdef** : le Bonus Défensif de la créature.

**Bdeg** : les dégâts qu'elle inflige sans armes. Il s'agira plutôt d'un dé.

**Vitesse de Réaction** : la VR de la créature.

**Points de Vie** : le nombre de Points de Vie de la créature.

**Compétences :** les valeurs de la créature dans les Compétences utiles.

**Nombre d'attaques :** le nombre d'attaques que la créature peut porter en un round de combat.

**Spécial :** quelques notes sur les pouvoirs spéciaux de la créature.

## Les Animaux

### Les Araignées Géantes



Ces abominations de la nature sont les sœurs jumelles des araignées normales ayant atteint des proportions monstrueuses. Elles peuvent avoisiner la taille d'un petit cheval et certaines espèces plus grandes encore peuplent les légendes. Elles tissent leurs toiles dans les forêts épaisses ou dans les cavernes montagneuses, attendant qu'une proie vienne s'y coller, mais elles pratiquent aussi une chasse méthodique lorsque la faim les tenaille.

**Bdef :** 4.

**Bdeg :** 1d6.

**Vitesse de Réaction :** 8.

**Points de Vie :** 35.

**Compétences :** Mandibules 14, Saut 10, Observation 12, Fouille 14, Acrobaties 15.

**Nombre d'attaques :** 2.

**Spécial :** la plupart de ces araignées sont venimeuses. Le venin agit sur un test de Corps raté (1d20) et paralyse la victime en 1d10 rounds. L'effet dure 1d20 rounds.

### Les Dragons

Ces lézards ou reptiles des temps anciens ont survécu dans certaines régions du monde, comme dans les jungles moites du sud où abondent les ruines et les cavernes anciennes. Survivants de la préhistoire, ils seraient incapables de se reproduire si ce n'est pas magie. Certains leur accordent le pouvoir de cracher le feu, mais ce n'est sans doute qu'une légende de plus à leur sujet.

**Bdef :** 4.

**Bdeg :** 1d8.

**Vitesse de Réaction :** 7.

**Points de Vie :** 45.

**Compétences :** Morsure 13, Saut 12, Observation 14, Fouille 16, Acrobaties 11.

**Nombre d'attaques :** 2.

**Spécial :** ces créatures tenteront toujours de charger avant de mordre, si elles en ont la possibilité. La charge leur accorde un bonus de 2 au toucher et double les dégâts de la morsure. Elles portent généralement la première attaque en mordant et la seconde en utilisant leur puissante queue. Si elles chargent, elles ne peuvent porter qu'une attaque.

### Les Grands Félines



Ces superbes animaux racés peuplent les savanes et les jungles mais certaines espèces comme le tigre à dents de sabre, ou smilodon, vivent également dans les toundras gelées du nord.

**Bdef :** 4.

**Bdeg :** 1d6.

**Vitesse de Réaction :** 9.

**Points de Vie** : 35.

**Compétences** : Mandibules 14, Saut 10, Observation 12, Fouille 14, Acrobaties 15.

**Nombre d'attaques** : 2.

**Spécial** : la tactique habituelle de l'espèce consiste à tendre une embuscade à ses victimes. Si la cible rate un test en Observation, elle sera surprise et ne pourra agir lors du premier round de combat.

### Les Ours

**Bdef** : 3.

**Bdeg** : 1d8.

**Vitesse de Réaction** : 7.

**Points de Vie** : 65.

**Compétences** : Morsures 12, Pattes 15, Observation 12, Fouille 14, Acrobaties 8, Escalade 10.

**Nombre d'attaques** : 1.

**Spécial** : les ours combattent de manière à faire tomber leur victime au sol où ils peuvent ensuite s'acharner sur elle. Ils se dresseront de toute leur taille et tenteront de donner des coups de pattes à la cible. Ceux-ci font mal mais peuvent déséquilibrer la victime si elle échoue à un test en Acrobaties. Une fois à terre, la victime subira les attaques par morsure de l'ours qui aura tenté de l'immobiliser au préalable.

### Les Loups

**Bdef** : 4.

**Bdeg** : 1d6.

**Vitesse de Réaction** : 8.

**Points de Vie** : 35.

**Compétences** : Morsure 14, Saut 10, Observation 12, Fouille 14, Acrobaties 15.

**Nombre d'attaques** : 2.

**Spécial** : les loups n'attaquent qu'en meute et fuient l'homme le reste du temps.

### Les Requins

**Bdef** : 2.

**Bdeg** : 1d20.

**Vitesse de Réaction** : 5.

**Points de Vie** : 85.

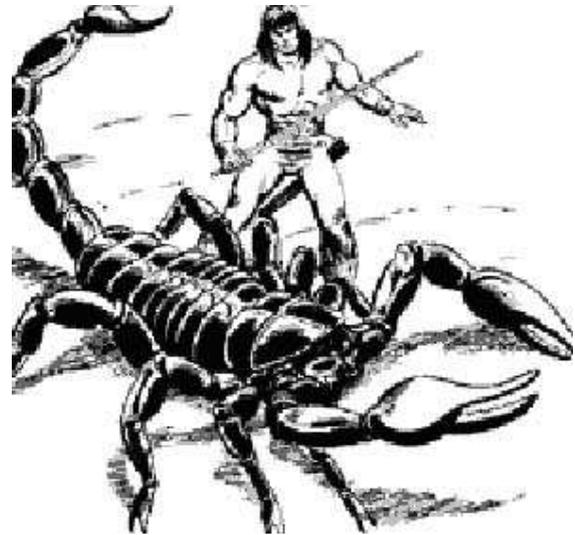
**Compétences** : Morsure 14, Observation 12, Natation 20.

**Nombre d'attaques** : 1/2.

**Spécial** : le requin attaquera par approches successives, tentant à chaque fois d'assommer sa

victime ou d'en arracher des lambeaux de chair. Il n'attaque qu'une fois tous les deux rounds.

### Les Scorpions Géants



Comme les araignées géantes, les scorpions géants sont le reflet décuplé de leur parent normal. Extrêmement rares à l'état naturel, ils sont souvent élevés par des sorciers pour garder leur antre.

**Bdef** : 4.

**Bdeg** : 1d6.

**Vitesse de Réaction** : 7.

**Points de Vie** : 35.

**Compétences** : Pincés 14, Queue 12, Observation 12, Fouille 14, Acrobaties 12.

**Nombre d'attaques** : 3.

**Spécial** : le scorpion tentera d'immobiliser sa victime en réussissant ses deux attaques par pincés puis piquera de son dard venimeux. Le venin a le même effet que celui des araignées géantes.

### Les Serpents

Ces ophidiens font la terreur des jeunes femmes mais constituent des adversaires redoutables s'ils parviennent à inoculer leur venin à leur victime...

**Bdef** : 2.

**Bdeg** : 1d4.

**Vitesse de Réaction** : 6.

**Points de Vie** : 15.

**Compétences** : Morsures 14.

**Nombre d'attaques** : 1.

**Spécial :** les serpents normaux sont dangereux car ils sont venimeux. Il est généralement facile d'en venir à bout sauf s'ils sont en nombre (fosse aux serpents) ou s'ils se laissent tomber des branches pour piquer au cou leurs victimes. Les venins sont relativement variés mais demandent la réussite d'un test en Corps sur 1d20 pour y échapper.

### Les Serpents Géants

il n'en existe plus beaucoup à la surface du monde et la plupart des exemplaires connus sont élevés dans les temples de Set de la lointaine Stygie. Il s'agit de serpents pouvant atteindre vingt mètres de long.

**Bdef :** 2.

**Bdeg :** 1d8.

**Vitesse de Réaction :** 5.

**Points de Vie :** 65.

**Compétences :** Morsures 14.

**Nombre d'attaques :** 1.

**Spécial :** ces exemplaires démesurés ne sont pas venimeux mais ils tenteront d'enserrer leur victime dans leurs anneaux afin de les écraser et de les avaler par la suite.

### Les Vautours



Ces charognards vivent sous toutes les latitudes dans le monde hyborien et abondent là où les cadavres s'accumulent.

**Bdef :** 4.

**Bdeg :** 1d6.

**Vitesse de Réaction :** 9.

**Points de Vie :** 15.

**Compétences :** Bec 14, Serres 12, Observation 12, Fouille 14, Acrobaties 12.

**Nombre d'attaques :** 2.

**Spécial :** il est rare que ces créatures s'attaquent à l'homme naturellement, mais ils peuvent prendre peur ou croire que la personne ne se défendra pas, si elle dort ou si elle est entravée.

### Les Monstres

#### Les Arbres Animés

Animés par magie ou par la volonté de dieux pervers, ces arbres sont capables de brandir des branches comme des massues et de frapper autour d'eux. Ils peuvent parfois se déplacer mais sont alors horriblement lents.

**Bdef :** 2.

**Bdeg :** 1d10.

**Vitesse de Réaction :** 4.

**Points de Vie :** 75.

**Compétences :** Branches 12.

**Nombre d'attaques :** 3.

**Spécial :** très sensibles au feu, ils sont détruits si on parvient à les enflammer. Sinon, il faut s'exposer aux coups de branches le temps de leur couper le tronc.

#### Les Démons

Invoqués par des sorciers des profondeurs d'Arallu, les démons peuvent prendre toutes les formes et se nourrissent de la haine de ceux qui les combattent.

**Bdef :** 5.

**Bdeg :** 1d8.

**Vitesse de Réaction :** 10.

**Points de Vie :** 55.

**Compétences :** Poings 14, Queue 12, Morsure 12, Observation 14, Fouille 16, Acrobaties 18.

**Nombre d'attaques :** 3.

**Spécial :** s'ils sont dotés d'ailes, ils peuvent voler. Ils se déplacent très vite et utilisent les coups les plus vicieux. Ils absorbent également les Points de Vie perdus par leurs victimes.

### Les Goules



Ces humanoïdes sauvages s'attaquent aux humains pour les dévorer. On ne sait pas exactement s'il s'agit de morts-vivants ou de créatures à part entière, mais certaines auraient le pouvoir de prendre la forme de belles jeunes femmes pour attirer les voyageurs inconscients.

**Bdef :** 2.  
**Bdeg :** 1d6.  
**Vitesse de Réaction :** 7.  
**Points de Vie :** 30.  
**Compétences :**  
 Mains Nues 10,  
 Observation 8,  
 Fouille 12,  
 Acrobaties 8.  
**Nombre d'attaques :** 2.  
**Spécial :** les goules se battent comme des humains, mais sans armes.

### Les Morts-Vivants

Cadavres plus ou moins décomposés animés par magie, ils peuvent apparaître comme des zombies s'il leur reste de la chair ou comme des squelettes animés s'ils n'ont plus que leurs os. Ils ne connaissent pas la peur et attaquent les ennemis qu'on leur désigne, inlassablement.

**Bdef :** 2.  
**Bdeg :** 1d4 ou armes.  
**Vitesse de Réaction :** 5.

**Points de Vie :** 25.

**Compétences :** Mains Nues 10, Armes Blanches 14, Observation 8, Fouille 12, Acrobaties 8.

**Nombre d'attaques :** 1.

**Spécial :** on peut imaginer des morts-vivants issus d'anciens héros, nettement plus doués au combat, par exemple.

### Les Vampires

Parmi les créatures les plus mystérieuses du monde se trouvent les vampires, des humanoïdes condamnés à se nourrir du sang de créatures vivantes. Elles peuvent boire le sang animal, mais celui-ci n'a aucune saveur et les affaiblit. Le sang humain est par contre pour elles un puissant nectar. Elles ne supportent pas la lumière du jour et se dessècheraient si elles y étaient exposées.

**Bdef :** 5.

**Bdeg :** 1d6.

**Vitesse de Réaction :** 10.

**Points de Vie :** 55.

**Compétences :** Mains Nues 14, Observation 14, Fouille 16, Acrobaties 15.

**Nombre d'attaques :** 3.

**Spécial :** les vampires peuvent se transformer en d'immenses chauve-souris. S'il ne boivent le sang que de créatures vivantes, cela ne les empêche pas de les tuer ce faisant.



## Flore

Il existe quantité de fleurs exotiques et de plantes médicinales sur le continent hyborien, mais les plus recherchées des plantes sont sans aucun doute les nombreuses variété du lotus.

### Le Lotus Noir

Quand de la poudre de lotus noir est brûlée dans une cuvette d'encens, elle produit une fumée verte. Le lotus noir est un poison mortel, bien que certaines légendes disent que certains sorciers maléfiques, tels que Thoth-Amon, respirent volontairement ses vapeurs pour regagner de la force.

Le lotus noir fleurit uniquement dans le Khitai, où seulement les prêtres d'Yun peuvent le moissonner.

Sous forme de poudre, liquide ou fumée le lotus noir est considéré comme un puissant poison.



### Le Lotus Pourpre

Le marécage au lotus pourpre situé dans le centre sud de la Stygie est l'unique lieu où l'on peut trouver cette plante. On dit que le marais est hanté par d'étranges fantômes.

Sous les effets du lotus pourpre, l'esprit peut tout ressentir mais il ne peut plus commander le corps qui se retrouve paralysé. Une potion à base de lotus pourpre est similaire à de l'eau claire, aucune odeur particulière ne s'en dégage, il est donc indétectable.

### Le Lotus Jaune

Le lotus jaune est un narcotique utilisé pour favoriser des transes et des visions. Il fleurit seulement dans certaines régions éloignées de Khitai.

Les mages et les prêtres s'en servent régulièrement sous forme d'encens pour favoriser leur concentration et leur méditation.

### Le Lotus Gris

Le lotus gris est une drogue qui, sous sa forme liquide, cause la folie, et qui se trouve dans des marais de l'est du Khitai.

La folie rend la victime incontrôlable, et elle attaque tous ses ennemis en vue, surtout s'ils possèdent des puissances surnaturelles.

### Le Lotus Blanc

C'est une herbe salubre qui guérit des blessures et traite la maladie. Elle serait cultivée dans un endroit secret en Vendhya.

### Le Lotus Doré

Le jus du lotus doré traite la folie et la maladie. On prétend même que ce breuvage magique peut sauver un homme empoisonné par le lotus noir.

Le lotus doré est extrêmement rare et on ne sait pas où il fleurit.