Chien

	Chien sauvage	Chien de guerre	Chien esquiveur	Chien infernal
Climat/Terrain :	Tous	Tous	Plaines tempérées	Déserts chauds et souterrains
Fréquence :	Commun	Peu commun	Rare	Très rare
Organisation :	Meute	Solitaire	Meute	Meute
Cycle d'activité :	Tous	Tous	Tous	Nocturne
Régime alimentaire :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Carnivore
Intelligence :	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Moyenne (8-10)	Partielle (2-4)
Trésor :	Aucun	Aucun	(C)	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Loyal bon	Neutre mauvais
Nombre apparaissant :	4-16	Variable	4-16	5-50
Classe d'armure :	7	6	5	7
Déplacement :	15	12	12	12
Dés de vie :	1+1	2+2	4	2+1
TAC0 :	19	19	17	19
Nombre d'attaques :	1	1	1	12
Dégâts par attaque :	1-4	2-8	1-6	1-10/1-10
Attaques spéciales :	Aucune	Aucune	Attaque par-derrière dans 75% des cas	Maladie
Défenses spéciales :	Aucune	Aucune	Téléportation	Aucune
Résitance à la magie :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
Taille :	P (90 cm de long)	M (1,20 à 1,80 de long)	M (1,20 de long)	M (1,80 de long)
Moral :	Agité (5-7)	Moyen (8-10)	Stable (11-12)	Stable (11-12)
Points d'expérience :	35	65	270	120

Chien sauvage

Plus petit que les loups, les chiens sauvages ont une apparence variables d'une région à l'autre. La plupart ressemblent à des loups, mais certains ont l'air de croisements entre des chacals et des loups.

Combat : Les chiens sauvages combattent en meute et de manière organisée. Ils préfèrent le gibier de petite taille et ne s'en prennent aux habitations humaines que lorsqu'ils ne trouvent vraiment rien à manger. Leur morsure délivre 1d4 points de dégats.

Habitat/société : On trouve ces animaux presque partout. Ils se déplacent en meutes, lesquelles sont dirigées par le plus fort des mâles. Les proies qu'ils se choisissent sont souvent très variées et peuvent parfois aller jusqu'à l'antilope ou au daim. Les chiots naissent au printemps. Il est possible de dresser un chien sauvage après l'avir arraché à sa meute.

Écologie : Les chiens sauvages sont des omnivores qui mangent des baies sauvages et des racines en plus des proies qu'ils chassent.

Chien de guerre

Ces abimaux sont le plus souvent des chiens-loups ou des mastiffs de belle taille. Ils ont un odorat et une ouïe extrêmement développés, ce qui leur permet de détecter toute intrusion. La plupart de ces chiens ne sont pas fondamentalement méchants et n'attaquent pas sans raison.

La manière dont les chiens de guerre sont considérés varie au cas par cas. Certains sont des animaux de compagnie loyaux et bien traités, d'autres sont des chiens de garde ou de chasse, et d'autre enfin sont dressés pour la guerre.

Chien esquiveur

Les chiens esquiveurs sont de couleurs brun-jaune. Plus massifs que les chiens sauvages, ils sont également plus musclés. Ils sont intelligents et font appel à une forme de téléportation limitée lorsqu'ils chassent.

Une attaque menée par des chiens esquiveurs est toujours bien organisée. Ces animaux disparaissent et réapparaissent çà et là, apparemment sans la moindre logique. En fait, ils se positionnent au mieux avant de donner l'assaut. Dans 75 % des cas, ils sont capables d'attaquer leur proie dans le dos. Un chien esquiveur se téléporte sur un résultat de 7 ou plus au 1d12. Pour déterminer où il apparaît, lancez un autre d12 : 1 = devant son adversaire, 2 = à gauche de son adversaire (côté du bouclier), 3 = à droite (côté de l'arme), 4-12 = dans le dos. Le chien se matérialise à courte distance de son ennemi (entre 30 cm et 1 m) et lui saute dessus sans attendre.

Les chiens esquiveurs sont intelligents et communiquent à l'aide d'un langage complexe fait d'aboiements, de jappements et de grognements. Ils vivent dans les plaines et évitent l'homme. Chacun de leurs repaires a 50 % de chances de contenir également 3-12 chiots (1-2 DV, dégats 1d2 ou 1d3). Ces derniers peuvent être dressés et valent entre 1.000 et 2.000 po chacun.

Chien infernal

Les chiens infernaux sont des molosses à deux têtes que leur double aboiement permet de repérer de loin. Ils chassent au sein de meutes importantes.

Chaque tête fonctionne indépendamment et sa morsure délivre 1d10 points de dégâts. De plus, les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas contracter une terrible infection qui pourrit leur organisme de l'intrieur et les tue en 4-24 jours (4d6). Seul un sort de *guérison des maladies* peut alors les sauver. Lorsqu'un chien infernal obtient un résultat de 19 ou 20 à son jet d'attaque, il fait tomber son adversaire et ce dernier se bat à -4 pour toucher tant qu'il n'est pas parvenu à se remettre debout. Il y a 85 % de chances que les chiens infernaux se jettent sur des humains dès qu'ils les voient.