

Le Bestiaire

Lineage ][

Le jeu de Rôle Fantastique

Table de matière

INTRODUCTION ..................... 4  *Dire Wolft ...................... 28 Ursus .............................. 60*

Le Bestiaire ; Niv 0 – 10 ............... 5 *Marsh Stakato Worker ..... 28 Nephilim Centurion ......... 60*

*Bearded Kelti ................................ 5* *Harpy ............................. 29 Pilgrim Of Splendor ........ 61*

*Gremli ........................................... 5* *Lesser Warlike Tyrant ..... 29 Punishement Of Splendor 61*

*Fox ............................................... 6* *Marsh Stakato Soldier ..... 30 Cave Howler ................... 62*

*Ashen Wolf .................................... 6* *Catacombe Shadow ......... 31 Crown Of Splendor ......... 63*

*Giant Toad ................................... 6* *Medusa ........................... 31 Kookaburra ................... 63*

*Goblin ........................................... 7* *Alligator ........................ 32 Antelope .......................... 64*

*Imp ................................................ 7* *Wyrm ............................. 32 Platinum Tribe Archer .... 64*

*Orc ............................................... 8* *Crokian .......................... 32 Atrox ............................... 65*

*Fungus .......................................... 8* *Hangman Tree ................ 33 Bandersnatch .................. 65*

*Zombie .......................................... 9* *Héro Squelette Supérieur 33 Liche ............................. 66*

*Muertos Archer ............................ 9* *Ogre ............................... 34 Ruptured Kanabion ........ 67*

*Vampire Bat ................................. 10* *Ant Noble ....................... 35 Pavel Safety Device ........ 68*

*Evil Eyes ...................................... 10* *Farhite ........................... 35* Le Bestiaire : Niv 51 – 70 69

Le Bestiaire ; Niv 11 – 20............ 11 *Gargoyle ........................ 36 Bloody Queen ................. 69*

*Muertos Guard............................ 11* *Nos ................................ 36 Varka Silenos Warrior ... 70*

*Squelette (Dague)........................ 11* *Fantome ........................ 37 Varka Silenos Priest ..... 70*

*Squelette (Arc).............................. 12* Le Bestiaire : Niv 41 – 50 38 *Hot Springs Nepenthes ... 71*

*Squelette (Bouclier)...................... 12* *Blade Stakato Warrior .... 38 Ketra Orc White Captain 71*

*Gemstone Beast ........................... 13* *Blade Stakato Drone ....... 38 Carrion Scarab .............. 71*

*Golem.......................................... 13* *Barrow Priest ................. 38 Ketra Commander ......... 72*

*Dryad.......................................... 14* *Shark ............................. 39 Darkos Assassin ............ 72*

*Cave Spider.................................. 15* *Pirate Zombie ................. 39 Chimera Of Darkness .... 73*

*Kasha Bear................................... 16* *Trolls ............................. 40 Werewolf ........................ 74*

*Ol Mahum Novice........................ 16* *Grave ............................. 41 Grendel .......................... 75*

*Langk Lizerdman (Dague)........... 17* *Kertang’s Messenger ...... 42 Demon Mineur ............... 75*

*Langk Lizerdman (Epée).............. 18* *Light Bringer ................... 42 Fiend Archer .................. 76*

*Felim Lizerdman Warrior............ 18*  *Unpleasant Humming ...... 43 Lilim Butcher ................. 76*

*Orc Shaman................................. 19* *Eva’s Seeker ................... 43 Kaim Vanul Lad ............ 76*

*Champion Squelette ................... 19* *Threeder Mage ............... 44 Lilim Great Magnus ...... 77*

*Lirein........................................... 20* *Valley Treant .................. 45 Ange Déchu ................... 77*

*Dark Sucubus.............................. 21* *Vanor Silenos Scout ......... 46 Messenger Angel ........... 78*

Le Bestiaire ; Niv 21 – 30 ........... 21 *Dark Knight ..................... 46 Vampire Soldier ............ 79*

*Champion Orc.............................. 21* *Nephilim Sentinel ............ 47 Vampire Adept ............... 81*

*Giant Poison Bee.......................... 21* *Perum ............................. 47 Vampire Magician ......... 82*

*Lith Scout...................................... 22* *Raikel ............................. 48 Vampire Warlord ........... 82*

*Ol Mahum Patrol.......................... 22* *Satyr ............................... 49 Disciples Of Protection .. 83*

*Hallowed Seer .............................. 22* *Vanor Silenos Warrior .... 50* Le Bestiaire : Niv 80+ .... 83

*Maille Lizerdman Scout................ 23* *Riba Iren ........................ 51 Demon Majeur ............... 83*

*Ol Mahum Guard.......................... 23* *Susceptor ........................ 52 Undine ........................... 84*

*Langk Lizardman Shaman............ 23* *Unicorn .......................... 52 Varangk’as .................... 85*

*Veelan BugBear Warrior ............. 24* *Decayed Ancient Knight .. 53 Disciples Of Authority ... 86*

*Mandragora Blossom .................. 25* *Doll Master ..................... 53 Aenkinel ........................ 86*

*Ol Mahum Captain ...................... 25* *Headless Knight .............. 54* Le Bestiaire : Raid Boss 87

*Hero Squelette Mineur ................. 25* *Tanor Silenos Chieftain ... 54 Queen Ant ...................... 87*

*Catacomb Serpent......................... 26* *Tarlk Basilik .................... 55 Orfen ............................ 88*

*Giant Crimson Ant........................ 26* Le Bestiaire : Niv 51 – 60 56 *Zaken ............................. 89*

*Neer Ghoul Berserker................... 26* *Halingka ......................... 56 Baium ............................. 90*

*Ant ................................................ 27* *Lesser Giant Scout ........... 56 Antharas ........................ 91*

*Gigant Footman............................ 27* *Spirit Of Timiniel ............. 57 Valakas .......................... 92*

*Greedy Geist................................. 27* *Behemoth Zombie ............ 58 Beleth ............................. 93*

Le Bestiaire ; Niv 31 – 40 ............ 28 *Bone Caster ..................... 58 Satan ............................. 94*

*Hero Squelette Majeur .................. 28* *Yéti ................................. 59* Le Bestiaire : Humanoïde 95

Humain  ........................................ 95

*Garde Novice ...............................* 95

*Garde ……................................... 95*

*Garde Expérimenté ....................... 95*

*Garde Expert ................................ 96*

*Garde Elite .................................. 96*

*Bandit …..................................... 96*

*Chef Bandit .................................. 97*

Elf Noir ........................................ 97

*Garde Novice DE ........................* 97

*Garde DE .................................... 97*

*Garde Expérimenté DE ............... 98*

*Garde Expert DE ........................ 98*

*Garde Elite DE ........................... 98*

Elf ............................................... 99

*Garde Novice Elf ........................* 99

*Garde Elf .................................... 99*

*Garde Expérimenté Elf ............... 99*

*Garde Expert Elf ........................ 99*

*Garde Elite Elf ........................... 100*

Orc ............................................... *100*

*Garde Novice Orc ........................* *100*

*Garde Orc .................................... 100*

*Garde Expérimenté Orc ............... 101*

*Garde Expert Orc ........................ 101*

*Garde Elite Orc ........................... 101*

Nain ............................................ *102*

*Garde Novice Nain ......................* *102*

*Garde Nain ................................. 102*

*Garde Expérimenté Nain ............ 102*

*Garde Expert Nain ...................... 103*

*Garde Elite Nain ......................... 103*

*Golem Nain ................................. 103*

Kamael ........................................ *104*

*Garde Novice Kamael .................* *104*

*Garde Kamael ........................... 104*

*Garde Expérimenté Kamael ........ 104*

*Garde Expert Kamael ................. 105*

*Garde Elite Kamael .................... 105*

Introduction

Bonjours à tous voici le troisième tome de ***Chaos Of Race : Lineage ][ Le Jeux de rôle Fantastique***.

Ce Tome présentera les monstres que vous pourrez affronter en jouant au Jeux de Rôle à Lineage ][. Toute les rencontres devront allez chercher l'information dans ce livre afin de savoir se que vous affronterez !

Ce Livre n’a pas pour bute d’être celui qui ra-compte l’histoire Officiel de Lineage ][ mais il servira au Role Play (RP) sur table. Il n’y a aucun bute Lucratif ce fichier peut être Partagé à tous par contre, il est Interdit d’en faire des copies pour tous usage à bute lucratif, à l’origine j’ai voulu faire un site internet mais finalement j’ai décidé de le faire comme un véritable livre ce qui n’est pas plus mal.

Ce livre à était fait Par : Gmtech Pour le Forum & serveur Privée Lineage ][ Chaos Of Race à l’adresse suivante :

www.chaosofrace.max2forum.com

 **Gmtech**

Le Bestiaire : Niv 0 – 10

|  |
| --- |
| **1** |
| Bearded Keltir  Bearded Keltir | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | - | 10 | 20 | 20 | 4 | 4 | 4 | - | 2 |   **Règles Spéciales** :  il y a 5% de chance que la Morsure d'un Bearded Keltir cause des Plaies infectées. (1D100 par adversaire 1 à 5 = Plaies infectées)  Les familiers sont identiques à leur contrepartie matérielle, sauf en ce qui concerne leur intelligence qui est alors de 89 | rusés et nécrophages; ils sont les ennemis perpétuels des éleveurs de poules à travers le Vieux Monde.  Ils vivent dans des terriers au cœur des forêts, en groupe familiaux comprenant un mal, une Femelle et un certains nombre de petits.  Ils vivent de petite chasse ou en dérobant des poules quand cela est possible. Ils évitent généralement le contact avec les humains mais ils peuvent être dangereux s'ils sont acculés ou si leurs petits sont menacés.  Les Bearded Keltir attaquent avec une morsure pas Round |

|  |
| --- |
| **1** |
| Elpy  Bearded Keltir | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | - | 10 | 10 | 25 | 2 | 2 | 2 | - | 1 |   **Règles Spéciales** :  Une Morsure de Elpy à 30% de chance de causer des Plaies Infectées. | Les Elpy sont courants dans le Vieux Monde comme ils le sont dans notre propre monde, si ce n'est plus.  Ils attaquent avec une Morsure par Round. |
| **1** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Gremlin  gremlins | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | - | 20 | 10 | 10 | 7 | 7 | 7 | - | 3 |   **Règles Spéciales** :  Une Griffure de Gremlins à 50% de chance de causer des Plaies Infectées. | Les Gremlins sont courants dans le Vieux monde pire que la peste ses créature sont très agressif est regroupé.  Ils attaquent avec une Morsure par Round. |

|  |
| --- |
| **2** |
| Fox  renard | | **Alignement :** Neutre  **Profil Type**:   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | - | 10 | 20 | 25 | 8 | 8 | 8 | - | 3 |   **Règles Spéciales** :  il y a 10% de chance que la Morsure d'un Fox cause des Plaies infectées.  Les familiers sont identiques à leur contrepartie matérielle, sauf en ce qui concerne leur intelligence qui est alors de 89 | rusés et nécrophages; ils sont les ennemis perpétuels des éleveurs de poules à travers le Vieux Monde.   Ils vivent dans des terriers au cœur des forêts, en groupe familiaux comprenant un mal, une Femelle et un certains nombre de petits.   Ils vivent de petite chasse ou en dérobant des poules quand cela est possible. Ils évitent généralement le contact avec les humains mais ils peuvent être dangereux s'ils sont acculés ou si leurs petits sont menacés.  Les Fox attaquent avec une morsure pas Round. |

|  |
| --- |
| **3** |
| Ashen Wolfwolf | | **Alignement :** Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | - | 20 | 20 | 30 | 14 | 14 | 14 | - | 5 |   **Règles Spéciales** :  aucune | Les loups de meute sont plus petits en comparaison des grands loups et sont à peu près de la même taille que les loups de notre propre monde. Ils vivent dans les forêts et les montagnes les plus reculées, toutefois leur nombre est en régression.  Les Ashen Wolf Attaque avec une morsure par Round |

|  |
| --- |
| **4** |
| Giant ToadGrenouilleGeante | | **Alignement :** Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 34 | - | 30 | 20 | 15 | 7 | 20 | 20 | - | 6 |   **Règles Spéciales** :  aucune | Les Giant Toad Sont comme des grenouilles de notre monde mais .... en beaucoup plus grand. Ce sont des monstres solitaires qui attaquent séparément. Certain invocateur sont friand de ses créatures est les invoques part nuées. Les Giant Toad Attaque avec un coup de pate/langue/tête par round |
| **5** |
| GoblinGoblin | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 25 | 30 | 30 | 20 | 18 | 18 | 18 | 18 | 7 |   Règles Spéciales :  Les Gobelins ont une Vision Nocturne qui porte à 10 mètres.  **Traits Psychologiques** :  Ils sont sujets à l'Animosité envers tous les autre Gobelinoïdes. Ils haïssent les Nains et sont sujets à la Peur des Elfes, s'ils ne sont pas en surnombre, au moins à 2 contre 1. | Ils forment la plus commune des races Gobelinoïdes. Ils aiment infliger des souffrances aux autres créatures et se disputer entre eux s'ils n'ont personne d'autre à combattre. Manquant absolument de discipline, ils sont de piètres guerriers et s'enfuient souvent à la première occasion. En dépit de leur nombre, ils sont si désunis et indisciplinés qu'ils ne représentent rarement autre chose qu'une menace temporaire pour les colonies humaines. Leurs montures favorites sont les loups et les sangliers.  Les goblins attaque avec l'arme qu’ils ont entre leurs mains à chaque round en règle général les armes des goblins sont : Rondache F-4. |
| **6** |
| IMP imp | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 36 | - | 30 | 30 | 15 | 12 | 20 | 20 | - | 6 |     **Règles Spéciales** :  Une Griffure de IMP à 50% de chance de causer des Plaies Infectées. | Les Imp sont une forme évoluée des Gremlins ils ont maintenant des ailes dans le dos et sont capable de donnée des ordres primaires à d'autre gremlin non évoluée. il sont donc souvent accompagné d'un ou plusieurs gremlins. |
| **6** |
| ORC orc  Les Orcs attaquent à chaque round avec leurs armes dans la main Lancée un D4 pour savoir quel type d'arme il porte :   |  |  | | --- | --- | | 1D4 | Résultat | | 1 | Rondache BF-4 | | 2 | Bâton\* BF-2 | | 3 | Epée Rouillé BF-1 | | 4 | Lance BF | | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 30 | 40 | 20 | 18 | 20 | 29 | 18 | 7 |     **Traits Psychologiques** :  Ils sont sujets à l'Animosité envers les Gobelinoïdes des autres races et tribus.  **Règles Spéciales** :  Ils ont une vision nocturne portant à 10 mètres. | Les Orques sont de puissants guerriers - les plus résistants de la branche des Gobelinoïdes - ils s'imposent souvent comme chefs de leurs cousins plus faibles. Ce sont des monstres repoussants qui aiment infliger la douleur et se complaisent dans la cruauté et le massacre. Ils combattent constamment et s'ils manquent d'ennemis, ils se battent entre eux. Toute leur culture et leur technologie est basée sur la notion de conflit. Ils sont de dangereux adversaires mais leur manque d'organisation ou de motivation empêche de présenter une réelle menace à long terme pour l'humanité. Les Orques parlent la langue Gobeline commune, en général quatre octaves plus bas que n'importe quel autre Gobelin. |

|  |  |
| --- | --- |
| **7** | |
| Fungus Fungus | | | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | - | 20 | 10 | 10 | 14 | 20 | 40 | - | 5 |     **Règles Spéciales** :  Le Fungus paralyse à 25% de chance par rounds ses adversaires à l'aide de spore. | | Ce Sont des Champignons qui ont muté à cause d'effet magique, il ce trouveront souvent prêt d'un peuple ou d'une zone de magie importante. |
| **7** |
| Zombie Zombie | | | **Alignement** : Il manque aux Zombies la volonté nécessaire pour avoir un réel Alignement, mais ils peuvent être considérés comme Mauvais.  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | - | 30 | 30 | 10 | 14 | 20 | 14 | - | 5 |     **Traits Psychologiques** :  Les Zombies causent la Peur chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent, mais ils sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques. | | De même que les Squelettes, les Zombies sont des créatures magiques formées à partir des restes réanimés d'un humanoïde mort. Ils sont personnellement dépourvus de volonté et comptent sur la magie pour garder leur cohésion. | |

**Règles Spéciales** :

A la différence des Squelettes, les Zombies peuvent être forcés de quitter un combat: quand ils perdent un Round de combat, ils doivent réussir un Test de FM afin de continuer à combattre. Ils sont sujets à l'Instabilité et doivent être contrôlés s'ils doivent combattre. Un groupe de Zombies qui n'est pas contrôlé est sujet à la Stupidité (Cf : *compétences Stupidité*) et s'il devient Instable, il disparaîtra dans tous les cas et on ne le reverra plus. Les Champions et les Héros Zombies sont inconnus et les groupes de Zombies sont habituellement commandés par des autres Mort-vivants, comme des Champions, ou des Héros Squelettes. Les coups des Zombies ont 20% de chances de causer la Putréfactose; ceux qui ne causent pas la Putréfactose ont 50% de chances de causer des Plaies Infectées.

|  |
| --- |
| **8** |
| Muertos Muertos Archer | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | - | 30 | 20 | 20 | 30 | 22 | 20 | 20 | - | 6 |     **Règles Spéciales** :  Le rechargement de l'arbalète prend une action complète.  Il possède 6 Carreau d'arbalète sur lui une fois tiré il attaque au Corp. à Corp. (règle normal du combat au Corp. à Corp. BF-4) | Ses Créature ailés Sont appelée Muertos, Celui-ci est équipée d'une Arbalète\* Dégât 4 |
| **9** |
| Vampire Bat chauvesouris | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | - | 30 | 30 | 80 | 25 | 20 | 25 | - | 20 |     **Règles Spéciales** :  Volent comme des piqueurs et le Ag donner s'applique aux déplacements au sol. Les Chauves Souris Vampires se nourrissent de la même façon que des Vampires traditionnels. | Les Vampire Bat atteignent des proportions monstrueuses, pouvant dépasser les quatre mètres d'envergures. Ces redoutables prédateurs nocturnes ne survivent que grâce au sang d'êtres vivants, et le sang humain semble être leur préféré. Les érudits du Vieux Monde soupçonnent ces monstres d'avoir pour origine une chauve souris qui aurait bu le sang des vampires, rejoignant ainsi les rangs des morts-vivants. |
| **10** |
| Evil Eye Evil Eye | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | - | 30 | 30 | 80 | 25 | 20 | 25 | - | 20 |     **Règles Spéciales** :  Volent comme des piqueurs et le Ag donner s'applique aux déplacements au sol. | Les Evil Eye être née de la magie du chaos il utilise la magie contre leurs adversaire.  Déroulement des Rounds :  Round  Magie utilisé : Magie de Bataille de Niveau 1 - **Boule de feu**  Round  Ne fait rien  //répété les rounds infiniment \\ |

Le Bestiaire : Niv 11 – 20

|  |
| --- |
| **11** |
| Muertos Guard Muertos Guard | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | - | 40 | 20 | 10 | 22 | 20 | 20 | - | 6 |     **Règles Spéciales** :  Sa lame plus lourdes qu'une épée normal peut brisée l'arme ou le bouclier qui la bloque à 25% de chance | Ses Créature ailés Sont appelée Muertos, Celui-ci est équipée d'une Epée BF avec capacité Brise-lame  L'épée à les caractéristiques normal d'une épée mis à part Enc qui est de 400 + un malus de -10Ag d'office Sont prix de Revente est celle d'une épée normal à cause de sa difficulté d'utilisation. |

|  |
| --- |
| **12** |
| Squelette (Dague) skull | | **Alignement** : Puisqu'ils doivent être contrôlés, ils n'ont pas réellement d'Alignement mais ils peuvent être considérés comme Mauvais. il est équipé d'une dague BF-3  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 17 | 30 | 30 | 20 | 18 | 18 | 18 | - | 5 | | Un squelette est une créature magique formée à partir de restes d'humanoïdes morts depuis longtemps. Les squelettes sont personnellement dépourvus de volonté; ils ne sont soutenus que par la magie. |

**Règles Spéciales** :

Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujet à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas.

|  |
| --- |
| **12** |
| Squelette (Arc) skullArc | | **Alignement** : Puisqu'ils doivent être contrôlés, ils n'ont pas réellement d'Alignement mais ils peuvent être considérés comme Mauvais. Il est équipée d'un Arc court\* Dégât 3 il possède un carquois de 12 flèches il attaque à chaque round des qu'il n'a plus de flèches il attaque avec son arc considéré comme une armes improvisé de BF-4  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | - | 40 | 20 | 10 | 22 | 20 | 20 | - | 6 | | Un squelette est une créature magique formée à partir de restes d'humanoïdes morts depuis longtemps. Les squelettes sont personnellement dépourvus de volonté; ils ne sont soutenus que par la magie. |

**Règles Spéciales** :

Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas.

|  |
| --- |
| **12** |
| Squelette (Bouclier) shield | | **Alignement** : Puisqu'ils doivent être contrôlés, ils n'ont pas réellement d'Alignement mais ils peuvent être considérés comme Mauvais. Il est équipé d'une Massue BF +d'un Bouclier BF-2  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 17 | 30 | 30 | 20 | 18 | 18 | 18 | - | 5 | | Un squelette est une créature magique formée à partir de restes d'humanoïdes morts depuis longtemps. Les squelettes sont personnellement dépourvus de volonté; ils ne sont soutenus que par la magie. |

**Règles Spéciales** :

Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas. Il tentera toujours de parer le premier coup qu'il recevra lors d'un tours.

|  |
| --- |
| **12** |
| Gemstone Beast Gemstone Beast | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 60 | - | 30 | 50 | 45 | 24 | 24 | 24 | - | 5 | | Le Gemstone Beast est une créature magique créer à l'origine par les nains en temps que Statue de Gemmes mais il y a de cela plusieurs 100éne d'année un Humain magicien complètement fou dont le nom à étais oublier à donnée vie a ses Statue Elle représente un Tigre à Dent de Sabre préhistorique de notre monde. |

**Règles Spéciales** :

Provoque la peur chez les créatures de moins de 3 mètres.  
  
Le premier round où il charge, il bondit sur l'adversaire lui infligeant 4 attaques de type griffes et une de type morsures (en un seul round). Les autres rounds il inflige une attaque par morsure puis 2 attaques par griffes (et ainsi de suite). (Donc 1rounds 4attaque griffe+1morsure sur la même cible Rounds2 une morsure R3 une griffe R4 griffe R5 morsure r6griffe ....)  
  
S'il inflige des blessures avec son attaque par morsure, lancer 1D6 : un 6 indique que l'armure est déchirée par les crocs de l'animal. (Ceci ne marche pas sur les armures magiques).

|  |
| --- |
| **13** |
| Golem Golem | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | - | 70 | 70 | 2 | 20 | 20 | - | - | 15 |     **Règles Spéciales** :  **Traits Psychologiques** :  Immunisé aux effets psychologiques.  **Règles Spéciales** :  -réussi automatiquement les tests de force mentale et de calme.  -Il redevient une statue inerte lors de la mort du magicien. | A l'origine, les golems de pierre sont des statues de marbre ou de granite ensorcelées par des magiciens ou des nécromanciens extrêmement puissant. Ils sont d'un total dévouement envers leur maitre et n’obéissent qu’à lui.  Tant que le Golem est au Corps à Corps il attaque à chaque round sinon il avance un round sur deux l'autre round il lance : Magie Noire de Niveau 2 - **Souffle morbide**. |
| **14** |
| Dryad Dryad | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 39 | 29 | 40 | 40 | 39 | 45 | 36 | 89 | 30 | 15 |     **Règles Spéciales** :  **Traits Psychologiques** :  Elles sont Inflammables et si l'une d'entre elles a reçu des dommages dus au feu, elle sera sujette à la Frénésie. Elles haïssent les Gobelinoïdes et provoquent la Peur Aux créatures de cette race de moins de 3 mètres de haut.  **Règles Spéciales** :  -réussi automatiquement les tests de force mentale et de calme.  -Il redevient une statue inerte lors de la mort du magicien. | Les Dryades sont des esprits des arbres, des êtres magiques qui vivent dans les arbres et peuvent prendre l'aspect d'une variété particulière, et même se transformer pour prendre la forme d'un arbre, à volonté. On les trouve au fin fond des forêts du Vieux Monde, loin des cités et des villes des humains.  Les elfes des bois prennent soin d'apaiser ces esprits, et des mages avertis peuvent leur demander de l'aide. Les dryades sont très rancunières et vengeresses si on les offense, ou si l'arbre qu'elles habitent est menacé ou endommagé. Si l'arbre d'une dryade est détruit, elle perd un point de Blessures par jour et finit par se flêtrir et mourir.  La Dryad attaque à chaque Rounds 1 fois et 2 fois s'il elle est un Bouleau. |

**Règles Spéciales** :

A chaque Round Lancer 1D3 et transformer la Dryad si changement.

|  |  |
| --- | --- |
| D3 | Transformation |
| 1 | BOULEAU |
| 2 | CHENE |
| 3 | SAULE |

Parfois, les dryades adoptent un aspect terrible et sauvage et combattent aux côtés de leurs alliés elfes des bois. Au début des hostilités, une dryade choisit l'aspect qu'elle va faire sien pour combattre, mais elle peut changer de forme au début de chaque round si elle le souhaite.  
  
Une dryade peut adopter une des formes suivantes :  
\* **BOULEAU**  
Une dryade sous forme de bouleau adopte un aspect blanc argenté avec, pour chevelure, une masse de feuillage délicat jaune vert ou fauve. Ses longs doigts semblables à des fouets cinglent ses ennemis, et sous cette forme, la dryade bénéficie d'une attaque supplémentaire.  
  
\* **CHENE**  
Une dryade sous forme de chêne est plus robuste et résiste mieux aux blessures. Sa peau devient coriace et noueuse, et ses membres s'épaississent. Sa chevelure se transforme en une masse de feuilles de chêne et de glands. Sous cette forme, la dryade bénéficie d'un +10 en F et en E.  
  
\* **SAULE**  
Une dryade sous forme de saule est une créature à la peau verte et aux longs cheveux jaunâtres. Ses doigts deviennent incroyablement longs et ressemblent à des ramilles cinglantes. Elle peut les entortiller autour de l'arme d'un ennemi, la rendant difficile à manier. Tout adversaire d'une dryade sous forme de saule à 50% de chance de ne pas pouvoir attaquer.

|  |
| --- |
| **15** |
| Cave Spider Cave Spider | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | - | 50 | 40 | 10 | 2 | 24 | 6 | - | 17 |     **Règles Spéciales** :  **Traits Psychologiques** :  Les Araignées géantes ont Peur du feu mais à part cela elles sont immunisées à tous les effets psychologiques. Elles causent la Peur chez toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut et l'Arachnophobie est un trouble fréquent chez ceux qui souffrent d'une Folie. Des personnages affligés de ce trouble et qui rencontrent une Araignée géante, seront sujets à la Terreur. | Les araignées géantes ne sont pas des créatures courantes mais leur aspect repoussant compense largement leur rareté. Elles vivent dans les forêts les plus sombres et les plus denses ou dans des antres souterrains. Elles ont une intelligence tortueuse et rudimentaire et sont capables de communiquer entre elles. Mais l'esprit arachnéen n'est pas un de ceux qui sont facilement accessibles à la compréhension humaine, ce qui est aussi bien. |

**Règles Spéciales** :

attaquent avec deux Morsures venimeuses par Round. Le venin d'une Morsure d'Araignée géante provoque une Paralysie chez la victime, si celle-ci échoue à un Test contre le Poison. Si une victime paralysée est mordue pour la seconde fois, la dose supplémentaire de poison provoquera la mort du personnage en 1d6 rounds(annulée par un Test contre le Poison réussi). La robuste carapace d'une Araignée géante compte comme une armure de plaques, lui donnant 2 Points d'armure sur toutes les localisations du corps.

|  |
| --- |
| **15** |
| Kasha Bear kasha bear | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | - | 40 | 40 | 30 | 10 | 24 | 24 | - | 11 |     **Règles Spéciales** :  **Traits Psychologiques** :  Les ours blessés sont sujet à la frénésie et causent la peur chez toues les créatures vivantes de moins de 3 m.  **Règles Spéciales** :  ils combattent avec 2 attaques par rounds | Les ours des montagnes du Vieux Monde sont des bêtes énormes et puissantes dont la peau est très prisée par toutes les races (la valeur de la peau non-endommagée est de 5d6 Fa). Presque tous dépassent les 3 mètres de haut et ils combattent avec 2 attaques par rounds. Si vous n'utilisez pas une méthode adapter pour ne pas endommager la peau elle sera d'office abimée est ne coutera plus que 1Fa |

|  |
| --- |
| **15** |
| Ol Mahum Novice Ol Mahum Novice | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 15 | 20 | 20 | 25 | 6 | 18 | 18 | 18 | 6 |     **Règles Spéciales** :  **Traits Psychologiques** :  Les Ol Mahum n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur.  **Règles Spéciales** :  Ils ont un odorat très développée leurs permettant de repéré une cible avant même de la voir. si le sens du vent leurs apporte l'odeur. | Les Ol Mahum sont une race de croisement de panthère et d’hyène humanoïdes bipèdes.  Cette race a vue de nombreux combat d'humain ce dérouler devant leurs yeux, Alors que les dernières bataille faisais rage les Ol Mahum copiée les Humains il ramassée leurs armes et armures et prirent pare au combat tuant tous les survivant d'un campement maintenant abandonnée sous le contrôle de ses animaux ne faisant que copier les humains jusque au system de hiérarchie militaire. Les ol Mahum prit séparément ne sont pas trop dangereux le problème c'est qu’il ce déplace par groupe. |

|  |
| --- |
| **15** |
| Langk Lizerdman (dague) langklizerdman | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 30 | 40 | 30 | 18 | 18 | 89 | 10 | 12 |   **Règles Spéciales** :  Les Hommes-lézards ont une peau très dure, comptant comme une protection de 1 Point d'Armure. S'ils sont capturés, ils seront apparemment incapables de comprendre même les questions les plus simples et essayeront de s'échapper à la moindre occasion. | **Règles Spéciales** :  **Traits Psychologiques** :  Les Hommes-lézards n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur.  Compte tenu de leur habitude de manger les captifs des autres races, ils croient que toutes les autres races font de même, c'est pour cela qu'ils n'ont rien à perdre en essayant de s'évader, même dans des conditions impossibles. Ils ont une vision nocturne portant à 30 mètres. |

Les Hommes-lézards sont une race de reptiles humanoïdes bipèdes. Ils vivent dans les profondeurs des réseaux de cavernes naturelles. Ils en émergent parfois pour se livrer au pillage et à la capture, en passant par les citadelles occupées par des Nains ou des Gobelins ; là où les complexes souterrains se rencontrent.   
C'est une race presque exclusivement souterraine et ils sont rarement vus en surface, sauf parfois la nuit. Les seuls repaires d'Hommes-lézards connus sont de petites communautés de moins de 50 individus vivant dans de grossières huttes en pierre sèches bâties dans des cavernes plus grandes. Dans l'ensemble, ils semblent mener une vie semi-nomade, se déplaçant de place en place suivant les besoins de la chasse.  
Les Hommes-lézards sont socialement primitifs mais toutefois capables de s'organiser pour combattre ou pour produire le peu de matériel dont ils ont besoin. Leur société semble dater de la nuit des temps ; les plus vieux individus prennent part au commandement, pendant que les plus forts et les plus compétents sont employés comme chefs de guerre ou de groupe de chasse. Ils mangent toutes sortes de viande, y compris celles de leurs compagnons morts bien qu'ils ne tueraient pas un congénère pour se nourrir. Ils parlent une langue unique connue sous le nom de Ssisgl'k qui défie toute transcription mais qui est pleine de bruits secs, de reniflements, de sifflements et autres sons particuliers. La période pendant laquelle ils sont restés sous terre n'est pas connue mais on croît qu'ils constituent la race intelligente la plus ancienne du Monde Connu.  
Les Hommes-lézards ne portent pas beaucoup de vêtements mais ils se parent fréquemment avec des bijoux en os ou en verroteries et, à l'occasion, élaborent des coiffures. Le pagne est en général le seul vêtement qu'ils portent. Du fait qu'ils ont une peau résistante, ils semblent ignorer les armures quoiqu'ils utilisent parfois des boucliers. Celui-ci porte une Dague BF-3

|  |
| --- |
| **16** |
| Langk Lizerdman (Epée) lizersword | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 30 | 40 | 30 | 18 | 18 | 89 | 10 | 12 |   **Traits Psychologiques** :  Les Hommes-lézards n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur.  Celui-ci porte une Epée BF | **Règles Spéciales** :  Les Hommes-lézards ont une peau très dure, comptant comme une protection de 1 Point d'Armure. S'ils sont capturés, ils seront apparemment incapables de comprendre même les questions les plus simples et essayeront de s'échapper à la moindre occasion. Compte tenu de leur habitude de manger les captifs des autres races, ils croient que toutes les autres races font de même, c'est pour cela qu'ils n'ont rien à perdre en essayant de s'évader, même dans des conditions impossibles. Ils ont une vision nocturne portant à 30 mètres. |

|  |
| --- |
| **17** |
| Felim Lizerdman Warrior Felim Lizardman Warrior | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 30 | 40 | 30 | 18 | 18 | 89 | 10 | 12 |   **Traits Psychologiques** :  Les Hommes-lézards n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur.  équipée d'une Lance BF il porte Calotte de cuir PA 1 et Gilet de cuir PA 1 | **Règles Spéciales** :  Les Hommes-lézards ont une peau très dure, comptant comme une protection de 1 Point d'Armure. S'ils sont capturés, ils seront apparemment incapables de comprendre même les questions les plus simples et essayeront de s'échapper à la moindre occasion. Compte tenu de leur habitude de manger les captifs des autres races, ils croient que toutes les autres races font de même, c'est pour cela qu'ils n'ont rien à perdre en essayant de s'évader, même dans des conditions impossibles. Ils ont une vision nocturne portant à 30 mètres. |

|  |
| --- |
| **17** |
| Orc Shaman OrcShaman | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 29 | 25 | 20 | 30 | 20 | 18 | 20 | 33 | 18 | 6 |   **Traits Psychologiques** :  Ils sont sujets à l'Animosité envers les Gobelinoïdes des autres races et tribus.  **Règles Spéciales** :  Ils ont une vision nocturne portant à 10 mètres. | Les Orcs Shaman ont un Bâton\* BF-2  En début de combat l'orc shaman fera : Magie de Pa'agrio's de Niveau 1 - **Colére de Pa'Agrio** Jusque à la réussite de celui-ci  Ensuite il attaquera à chaque round au bâton est refera Colère lorsque les effets de celui-ci seront fini |

|  |
| --- |
| **18** |
| Champion Squelette skullchv | | **Alignement** : Puisqu'ils doivent être contrôlés, ils n'ont pas réellement d'Alignement mais ils peuvent être considérés comme Mauvais. Il est équipée d'une Epée BF +d'un Bouclier BF-2  **Profil** **Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | 27 | 40 | 40 | 30 | 18 | 18 | 18 | - | 5 | | Un squelette est une créature magique formée à partir de restes d'humanoïdes morts depuis longtemps. Les squelettes sont personnellement dépourvus de volonté; ils ne sont soutenus que par la magie. |

**Règles Spéciales** :

Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas. Il tentera toujours de parer le premier coup qu'il recevra lors d'un tour.

|  |
| --- |
| **19** |
| Lirein  Undine | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 9 |   Lorsque l'énergie inhérente à l'un de ces quatre éléments - le Feu, l'Eau, l'Air et la Terre - s'incarne, les créatures ainsi formées sont connues sous le nom d'Elémentaux. Bien qu'il n'existe pas réellement de formes naturelles d'Elémentaux, chacune a une manifestation familière qui est, à la base, humanoïde ; cela est dû au fait que la plupart des Elémentaux sont évoqués par des Sorciers Elémentalistes ou des Druides et qu'ils répondent habituellement en imitant la forme de leur évocateur. Lirein à était créer grâce à une goute de Undine. |

Les Lirein utilise à chaque tour la magie : Magie de Bataille de Niveau 1 - **Boule de glace** Elle Lancera une boule de Glace Sur chaque personne ennemis présente Si sont test de FM est réussie. Sinon il ne se passera rien.

**Traits Psychologiques** :

Les Elémentaux sont des manifestations physiques temporaires des quatre forces naturelles du Feu, de l'Eau, de l'Air et de la Terre. Ils n'ont aucun sens réel de l'identité personnelle ni d'intelligence individuelle. Leur mémoire est celle de leur Elément dans son entier ; parfois un Elémental paraîtra être très sage alors qu'en d'autres moments il semblera très stupide. En réalité, il leur manque quelque chose qu'un humain pourrait reconnaître comme de l'intelligence ; ils ne se posent jamais de questions, ils ne prononcent aucun jugement de quelque sorte que ce soit et ils n'ont jamais de motivation personnelle. Ils obéissent aux ordres de leur évocateur et sont détruits s'ils sont tués.

**Règles Spéciales** :  
  
Les Elémentaux ne peuvent pas être blessés par des armes normales. Leurs propres Attaques peuvent être faites dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Les Attaques d'un Elémental sont magiques et peuvent blesser les créatures qui sont immunisées à toutes les armes non-magiques.

|  |
| --- |
| **20** |
| Dark Sucubus succube | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | 27 | 40 | 40 | 30 | 18 | 18 | 18 | 40 | 9 |     **Règles Spéciales** :  Les Succubes sont des Démons et sont sujet à l'instabilité. | Les Succubes sont ces êtres magnifiques qui avec les Incubes font tourner la tête de la plupart des mortels. Seuls les plus valeureux des guerriers savent comment battre ces créatures et ne pas tomber dans leurs pièges.  Sans doute les plus terrifiantes créatures dans la famille des démons! Leur puissance ne réside pas tant dans leurs pouvoirs que dans leur manière à tromper les esprits et les sens. |

Le Bestiaire : Niv 21 – 30

|  |
| --- |
| **21** |
| Champion Orc EnkuOrcChampion | | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 40 | 40 | 30 | 18 | 18 | 29 | 14 | 7 |     **Règles Spéciales** :  Ils ont une vision nocturne portant à 10 mètres. | Les Orcs Champion Orc ont une Epée BF  **Traits Psychologiques** :  Ils sont sujets à l'Animosité envers les Gobelinoïdes des autres races et tribus. |
| **21** |
| Giant Poison Bee gian bee | | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 40 | 40 | 30 | 18 | 18 | 29 | 14 | 7 |     **Traits Psychologiques** :  Les Giant Poison Bee Ont peur du feu. | La Giant Poison Bee est l'équivalent d'une abeille de notre monde mais elle est tous simplement géante !  **Règles Spéciales** :  Elle émette un puissant bourdonnement qui permet de les identifiées même de dos.  Les Attaques peuvent infligée **diarrhée sanglante** avec 10% de chance. |
| **21** |
| Lith Scout Lith Scout | | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | - | 70 | 40 | 20 | 18 | 18 | 18 | - | 6 |     **Traits Psychologiques** :  n'éprouve aucun sentiment il ne peut pas subir de peur ou de terreur.  **Règles Spéciales** :  Le Gardien est sensible au mouvement des que l'ont ne bouge pu il ne réagit plus.  . | Le Lith Scout c'est une créature sous les ordres de Lilith ses Gardien garde les catacombes. il porte un arme impossible à porter mis à part par des géants qui est une sorte de Marteau à deux main de BF+3 ce qui fais plutôt mal vu la force de ce monstre. |
| **21** | |
| Ol Mahum Patrol patrum | | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 35 | 30 | 30 | 40 | 6 | 18 | 25 | 18 | 7 |     **Règles Spéciales** :  Ils ont une odorat très développée leurs perméttant de repéré une cible avant même de la voir. si le sens du vent leurs apporte l'odeur. | **Traits Psychologiques** :  Les Ol Mahum tous comme les hommes-lézard n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur. |

|  |
| --- |
| **22** |
| Hallowed Seer Hallowed Seer | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | - | 40 | 30 | 40 | 6 | 18 | 35 | 18 | 12 |     **Traits Psychologiques** :  le hallowed Seer rentre en état de berserk des qu'il voie un ennemis. Les Zombies causent la Peur chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent, mais ils sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques. | C'est un Ancien Humain Qui à subis d’atroce souffrance et mutilation avant de mourir, il est revenu pour ce venger est très agressif.  **Règles Spéciales** :  Il ce régénère d'un point de B par Tours. |
| **22** |
| Maille Lizerdman Scout Maille Lizardman Scout | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | - | 40 | 30 | 40 | 6 | 18 | 35 | 18 | 12 |     **Traits Psychologiques** :  Les Hommes-lézards n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur. | Equipée d'une Tube lance fléchette, Le Maille Lizardman Scout utilise une fléchette qui inflige 1D4 dégât ne prend pas en compte l'armure n'y l'endurance. fléchette créer par magie, ne prend pas de temps de rechargement attaque à chaque rounds il porte Armure de cuir complète PA 1 |

**Règles Spéciales** : 1 Point d'Armure Ils ont une vision nocturne portant à 30 mètres.

Les fléchettes sont imbibées d'un poisson paralysant. Le premier toucher à 10%¨de chance de vous paralysée ce tours-ci le second 20% et ainsi de suite plus vous serez toucher plus l'effet sera efficace. Vous devrez attendre 1h avant que les effets du poisson disparaisse totalement de votre corps.

|  |
| --- |
| **23** |
| Ol Mahum Guard Ol Mahum Guard | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 35 | 30 | 30 | 40 | 6 | 18 | 25 | 18 | 7 |   **Règles Spéciales** :  Ils ont une odorat très développée leurs permettant de repéré une cible avant même de la voir. si le sens du vent leurs apporte l'odeur. | **Traits Psychologiques** :  Les Ol Mahum tous comme les hommes-lézard n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur. |
| **24** |
| Langk Lizardman Shaman Langk Lizardman Shaman | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 45 | 30 | 40 | 50 | 18 | 18 | 62 | 10 | 11 |   **Traits Psychologiques** :  Voir autre Homme lezard.  **Règles Spéciales** : 1 Point d'Armure Ils ont une vision nocturne portant à 30 mètres. | équipée d'une baguette de magie +5FM et BF-4 le Langk Lizardman Shaman utilise la magie : Magie de Bataille de Niveau 2 -**Reproche de Lâcheté** Contre tous individu possédant un bouclier sinon il utilisera : **Rupture d'Arme** Si la personne possède une arme. Sinon enfin à tous les rounds il utilisera : Magie de Bataille de Niveau 1 - **Boule de feu** |
| **24** |
| Veelan BugBear Warrior Veelan Bugbear Warrior | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 70 | 70 | 20 | 14 | 14 | 24 | 14 | 36 |   **Traits Psychologiques** :  Les Géants causent la Peur chez tous les humanoïdes de moins de 3 mètres de haut. Ceux ayant une Force de 5 ou plus sont sujet à la Stupidité. | Les Géants regroupent diverses sortes de créatures dont les tailles peuvent varier considérablement. Toutes appartiennent à la race des géants quoique leurs aspects puissent être fort différents. Les Cyclopes par exemple, se distinguent par leur œil unique.  La plupart des Géants les plus grands, vivent en solitaire, isolés de tout, souvent au cœur d'inaccessibles montagnes. Ils représentent un constant danger pour les voyageurs. |

**Règles Spéciales** :

Les Géants peuvent énormément varier en taille et en caractéristiques. Ce profil est valable pour un Géant d'environ 3 mètres. Les profils des Géants de différentes tailles peuvent être déterminés de la façon suivante :   
pour chaque tranche de 45 cm ils auront 1D6 Points de Blessures. Leur Force et leur Endurance seront égales à 1+1 Point par tranche de 45 cm de haut. Toutes les autres caractéristiques resteront les mêmes.  
  
Ils peuvent lancer des rochers ou autres projectiles improvisés à une distance en mètres égale à quatre fois leur Force et avec une Force égale à la leur s'ils touchent.  
Les Géants sont aussi sujets à l'Alcoolisme. Un Géant ivre forcé de battre en retraite au cours d'un combat tombera à moins qu'il ne réussisse un test d'Initiative. Si celui-ci échoue, il titubera, couvrant 1D4 mètres en arrière avant de s'étaler, écrasant tout Personnage se trouvant en dessous. La direction de la chute est déterminée en utilisant une Table en "cadran de montre" avec le 12 indiquant l'avant du Géant. Puis lancer 1D20 - les résultats supérieurs à 12 seront considérés comme étant égaux à 12. Un géant qui tombe couvre une surface égale à sa hauteur multipliée par 3 mètres de largeur. Les Personnages, entièrement ou en partie dans cette surface seront touchés sur un résultat de 4 ou plus sur 1D. Il faudra tester chaque Personnage séparément. Chaque fois que l'un d'eux est touché, il subira 1D6 Points de Dégâts avec une Force égale à celle du Géant. On considère que les survivants réussiront à se dégager du corps du Géant au début du round suivant. Le géant pourra se relever au début du round en réussissant un test de Dextérité, le test pourra être tenté tous les rounds. Jusque là, il sera considéré comme une cible inerte et ne pourra pas combattre.

|  |
| --- |
| **25** |
| Mandragora BlossomMandragora Blossom | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 20 | 30 | 20 | 44 | 35 | 33 | 14 | 24 |   **Traits Psychologiques** :  La mandragora inspire la peur au créature de taille inférieur à 1M40. | Mandragora Blossom est à l'origine une plante qui à évoluer elle ne possède pas de sort particulier par contre son bras est naturellement très dangereux, sont bras fait BF+7 **Règles Spéciales** :  Chaque attaque à 25% de chance de détruire l'armure sauf si celle-ci est magique  La première attaque quelle reçois durant un rounds est toujours tenté en parade si la parade réussie Lancer 1D100 si vous obtenez entre 1 et 15% l'arme est détruite sauf si elle est magique. |
| **26** |
| Ol Mahum CaptainCaptain | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type :**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 35 | 50 | 40 | 45 | 18 | 25 | 40 | 22 | 24 |   **Règles Spéciales** :  Ils ont un odorat très développée leurs permettant de repéré une cible avant même de la voir. si le sens du vent leurs apporte l'odeur. | il porte une Epée BF+1 (+10FA par rapport à une épée normal)  **Traits Psychologiques** :  Les Ol Mahum tous comme les hommes-lézard n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur. |
| **26** |
| Héro Squelette Mineurhéros squelette mineur | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | 37 | 40 | 40 | 28 | 28 | 28 | 28 | - | 9 |   Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas. | Il est équipé d'une Hache à Deux main BF+2 (disparait avec le squelette) **Règles Spéciales** :  Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la Stupidité. |
| **27** |
| Catabomb SerpentCatacomb Serpent | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 30 | 30 | 30 | 10 | 28 | 28 | 66 | - | 5 |   **Règles Spéciales** :  Tous les serpents ont une vue faible mais sont capables de sentir avec précision des créatures à sang chaud à moins de 6 mètres d'eux. Les lanternes et les torches | Une forme particulièrement grande et redoutable de serpents à sonnettes. A moins qu'il ne soit attaqué par surprise, le Crotale Géant annoncera habituellement sa présence en secouant la queue dans un avertissement tout à fait distinctif. Ils n'ont pas d'attaque par Constriction mais ont une Morsure venimeuse à chaque round. |

Confondront un Serpent, réduisant son Initiative de 1D6×10 Points pour ce Round.   
Le venin des Serpents est habituellement extrêmement mortelles les personnages affectés qui échouent à un Test contre le Poison mourront dans 1D3 rounds.

|  |
| --- |
| **28** |
| Giant Crimson AntGiant Crimson Ant | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 22 | 30 | 70 | 10 | 10 | 28 | 28 | 20 | - | 5 |   **Règles Spéciales** :  La morsure peut paralysé durant un rounds a 11% de chance. | Les Fourmies géante sont une véritable plaie elle garde les caractéristique propre aux fourmis est donc une force incroyable, Ses morsures inflige BF+2 et peuvent paralyser. |
| **29** |
| Neer Ghoul BerserkerNeer Ghoul Berserker | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 75 | 30 | 50 | 30 | 50 | 28 | 28 | 20 | - | 18 |   **Règles Spéciales** :  Il peut attaquer deux fois par rounds sans malus !  Il rentre dans une rage berserk des que Mandragora est toucher.  . | Ce drôle de mort vivant c'est attaché a mandragora, il ne sera jamais loin d'elle. il possède des griffes de BF+2 qui sont greffé sur sa main. |

|  |
| --- |
| **30** |
| Antant | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 22 | 30 | 60 | 50 | 10 | 28 | 28 | 20 | - | 5 |   **Règles Spéciales** :  La morsure peut paralysé durant un rounds a 11% de chance | Ses morsures inflige BF+1 et peuvent paralysé. |
| **30** |
| Gigant FootmanGigant Footman | | **Alignement** : Neutre  **Profil** **Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | - | 70 | 40 | 20 | 18 | 18 | 18 | - | 6 |   **Traits Psychologiques** :  n'éprouve aucun sentiment il ne peut pas subir de peur ou de terreur. | il porte un arme impossible à porter mis à part par des géants qui est une sorte de Hache à deux main de BF+3 **Règles Spéciales** :  Le Gardien est sensible au mouvement des que l'ont ne bouge pu il ne réagit plus.  Ils sont toujours au moins par deux ! |

|  |
| --- |
| **30** |
| Greedy GeistGreedy Geist | | **Alignement** : Neutre  **Profil** **Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | - | 40 | 30 | 40 | 6 | 18 | 35 | 18 | 12 |   **Traits Psychologiques** :  Les Zombies causent la Peur chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent, mais ils sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques.  **Règles Spéciales** :  Faire un test de Stupidité à chaque round avant qu'il ne lance sont attaque. | Le Greedy Geist est un zombie sans maitre, mais qui reste dans notre monde, ils à développer des capacités de magie est utilisé à tous les rounds : Magie Noire de Niveau 3 - **Vol de l'Ame** |

Le Bestiaire : Niv 31 – 40

|  |
| --- |
| **31** |
| Héro Squelette Majeurhéromaj | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 47 | 40 | 40 | 28 | 28 | 28 | 28 | - | 13 |   Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas.  Il tentera toujours de bloquer le premier coup lors d'un tour. | Il est équipé d'une Epée Supérieur BF+2 et d'un bouclier BF (disparait avec le squelette) **Règles Spéciales** :  Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujet à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas. |
| **31** |
| Dire Wolf DireWolf | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | - | 40 | 40 | 40 | 29 | 29 | 29 | - | 17 |   Les Dire Wolf Attaque avec une morsure par Round  **Règles Spéciales** :  Les hurlements des Dire Wolf provoquent la peur chez tous ceux qui l'entendent à 100 métres à la ronde. | Les loups de meute sont plus petits en comparaison des grands loups et sont à peu près de la même taille que les loups de notre propre monde. Ils vivent dans les forêts et les montagnes les plus reculées, toutefois leur nombre est en régression. Le Dire Wolf à Evoluer Afin de résister au danger du monde environnant. il est bien différent de son homologue. |
| **31** |
| Marsh Stakato Worker  Marsh Stakato Worker | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | - | 40 | 40 | 40 | 29 | 29 | 29 | - | 17 |   **Règles Spéciales** :  Les coups de 01 à 35 sont porter à la tête sinon se sera toujours le corps. Les Coups porter à la tête peuvent sonner l'adversaire si le Dé de CC est entre 1 et 10. | Marsh Stakato Worker c'est un insecte Humanoïde, ont le trouve prêt de cruma tower dans les marais. il porte une serpe long manche de BF. |

|  |
| --- |
| **32** |
| Harpy  Harpy | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 41 | 25 | 40 | 40 | 20 | 14 | 33 | 66 | 5 | 11 |   **Règles Spéciales** :  Les Harpies volent comme des Piqueurs et lorsqu'elles sont en vol, leur grande manœuvrabilité leur permet d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. | Les Harpies ne sont pas des monstres courants. Elles ont une intelligence rudimentaire et sont de grandes thésaurisatrices de métaux précieux et de joyaux. Ce sont des créatures vicieuses qui poussent des cris perçants, avec des griffes et des serres acérées. Féroces et carnivores d'une nature hautement agressive, elles attaqueront n'importe quelle créature à vue. En combat, elles utilisent soit des massues primitives mais lourdes, soit leurs griffes redoutables. Toutefois, une Harpie n'a qu'une seule Attaque par Round. | |
| **32** |
| Lesser Warlike Tyrant  Lesser Warlike Tyrant | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 41 | 25 | 40 | 40 | 20 | 14 | 33 | 35 | 5 | 11 |   **Traits Psychologiques** :  Les Lesser Warlike Tyrant ont une peur panique du Feu tous feu à proximité leurs fera faire un Test de FM s'il est rater il s'enfuiront directement. **Règles Spéciales** :  Si Vous mourrez contre eux si vous êtes seul même vos point de destin ne vous sauve pas car vous serrez mangez directement par ses créatures affamée et déchiqueté en plein de petit morceau. | | C'est monstre peuvent être trouvé au Sud Est de Gludio C'est une espèce assez rare et méconnu du au faite que les seules voyageurs qui les ont vue ne sont jamais revenue. ils sont toujours par groupe de 5 ou 6. |
| **33** |
| Marsh Stakato Soldier Marsh Stakato Soldier | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | - | 40 | 50 | 40 | 29 | 29 | 29 | - | 16 |   **Règles Spéciales** :  Un coup placé dans le dos fait le double de dommage.  Ses attaques ne prenne pas en compte vos armures il visera toujours les jointures avec une précisions affreuse. | | Marsh Stakato Soldier c'est un insecte Humanoïde, ont le trouve prêt de cruma tower dans les marais. il porte une dague BF-3. |

|  |
| --- |
| **34** |
| Catacombe Shadow Catacombe Shadow | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | - | - | 40 | 30 | 18 | 18 | 18 | - | 17 |   Une Ombre est une créature éthérée formée à partir de l'esprit d'un humain mort depuis longtemps. Les Ombres désirent ardemment la vie et la richesse. On affirme souvent que de grands trésors sont enterrés avec elles. Elles sont incapables de quitter les alentours de leur tombe et la défendront, ainsi que leurs possessions, des voleurs et des profanateurs. Lorsqu'elles tuent des créatures vivantes, elles gagnent le pouvoir qui leur permet de rester dans le monde des vivants. |

**Traits Psychologiques** :

Les Ombres sont sujettes à l'Instabilité lorsqu'elles se trouvent à l'extérieur de leur propre tombe mais sont immunisées à toutes les règles de psychologie et ne peuvent pas être forcées de quitter un combat. Les ombres causent la Peur chez toutes les créatures vivantes.

**Règles Spéciales** :

Les Ombres ne peuvent pas être blessées par des armes non-magiques. En combat, elles ne causeront pas de dommages mais réduiront de 10 Point la Force de leur victime et additionneront 10 Point à leur propre Force plus 1d10 à leur total de Points de Magie. Une victime avec une Force réduite à 0 meurt; la Force perdue peut être récupérée au rythme de 10 Point par jour de repos complet. Une Ombre dispose de 1d4 Points de Force et 1d10 Points de Magie lorsqu'on la rencontre et son score en Force ne peut pas dépasser 60 bien que les Points de Magie puissent être augmentés à n'importe quel niveau. Une Ombre doit dépenser des Points de Magie pour rester dans un état semi-matériel; un simple point lui permet de supporter cet état pendant toute une année d'inactivité complète alors qu’un point lui est nécessaire à chaque Round pour la plupart des activités. 2 Points par Round doivent être dépensés durant un combat. Les Attaques comptent comme des Attaques Magiques et peuvent affecter des créatures qui sont normalement immunisées aux armes normales. Mais les Ombres ne peuvent pas blesser d'autres créatures éthérées et elles causent des dommages normaux aux Mort-vivants, Démons et autres créatures non-vivantes. Une Ombre dont les Points de Magie sont réduits à zéro devient complètement éthérée et peut alors être considérée comme un Fantôme.

|  |
| --- |
| **34** |
| Medusa Medusa | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 43 | - | 30 | 40 | 40 | 25 | 25 | 45 | 7 | 17 |   Ce monstre à créer pas mal de légende autour d'elle, ses créature possède un terrible pouvoir  Médusa Niveau 1 - **Pétrification**  Si vous la regardez dans les yeux elle utilisera ce sort à chaque rounds sinon elle attaquera tous simplement avec ses Griffes BF+2 Si vous ne regardez pas médusa dans les yeux vous avez un Malus de CC / CT / CM de -30%. (seulement lors des attaques) et de -20% en Ag pour le test d'esquive la parade aura juste un malus de -10% |

**Traits Psychologiques** :

Immunisées à toutes les règles de psychologie et ne peuvent pas être forcées de quitter un combat. Les médusa causent la Peur chez toutes les créatures vivantes.

**Règles Spéciales** :

**Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat. La Cible à droit à un test de FM si elle Rate elle ce transformera en statue de pierre pour une période de 1d10 heures. En générale la medusa ne détruit pas la statue mais lancer un D100 si vous faite entre 95 et 100 vous pouvez utilisez un point de destin s'il vous en reste....

|  |
| --- |
| **35** |
| Alligator aligator | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 62 | - | 50 | 70 | 14 | 14 | 89 | 89 | 24 | 21 |   Le crocodile est une sorte de très gros lézard recouvert de grosses écailles vertes. Il vit dans l'eau (dans les marais) et se nourrit de proies qu'il chasse. Il les approche discrètement sous l'eau et les attaque par surprise. Une fois dans la gueule du crocodile, les proies n'ont quasiment plus aucune chance de s'en sortir. Il les dévore grâce à ses longues dents très coupantes.  **Traits Psychologiques** :  Il a la haine des humains, dés qu'il le peut il s'en nourrit. |

**Règles Spéciales** :

Il est sujet à la stupidité.  
Il y a 35% de chance que les blessures qu'il inflige soient infectées.

|  |
| --- |
| **35** |
| Wyrm Wyrm | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 59 | - | 50 | 50 | 20 | 41 | 89 | 89 | 24 | 49 |   Avant que les Elfes viennent dans le Vieux Monde et alors que les Nains construisaient leurs splendides cités au cœur des Montagnes du Bout du Monde, les Dragons étaient les maîtres des forêts et des montagnes. Il y avait très peu d'humains en ces temps et le Vieux Monde était une grande forêt sauvage s'étendant des Montagnes du Bout du Monde à la mer. Les Nains connaissaient les Dragons et les traitaient avec respect. Beaucoup des Dragons étaient sages et bons. En effet, en ces temps, peu d'entre eux étaient mauvais ou hostiles. Avec les changements dans le monde dus à la prolifération de l'humanité et des incursions du Chaos, le nombre et la vitalité des Dragons ont commencé à décroître. Ils sont les Enfants de la Déesse Shillien. |

**Traits Psychologiques** :

Les Dragons causent la Peur chez toutes les créatures de n'importe quelle taille et la Terreur chez toutes les créatures de moins de 1,80m.

**Règles Spéciales** :

Certains Dragons (approximativement 50%) peuvent cracher du feu une fois par Tour et seulement de face. Le souffle affecte la forme d'un cône de 24 mètres de long et de 8 mètres de large, dans son plus grand diamètre. Toutes les cibles dans cette zone sont automatiquement touchées et reçoivent 2D6 Points de Dommage avec une Force de 7 (les cibles inflammables prennent des dommages supplémentaires - voir la section Maître de Jeu - le Feu,. Les victimes qui réussissent à un Test d'Initiative reçoivent seulement la moitié des dommages. Le Dragon ne pourra pas souffler s'il est attaqué au corps à corps sur l'un des flancs et, dans n'importe quelle circonstance, il ne pourra pas souffler et porter une Attaque par Morsure durant le même Round.

|  |
| --- |
| **36** |
| Crokian Crokian | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 62 | 21 | 50 | 70 | 20 | 24 | 89 | 89 | 24 | 21 |   **Traits Psychologiques** :  Il a la haine des humains, dés qu'il le peut il s'en nourrit.  **Règles Spéciales** :  Il est sujet à la stupidité. Il y a 35% de chance que les blessures qu'il inflige soient infectées. |
| **36** |
| Hangman Tree Hangman Tree | | **Alignement** : Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 49 | 25 | 30 | 40 | 20 | 66 | 89 | 89 | 24 | 36 |   Les Hommes-Arbres (ou Ents comme les appellent les elfes) sont de grandes créatures humanoïdes ressemblant fortement à des arbres. Ils vivent éternellement, habitant les forêts denses où ils cultivent et gardent les arbres comme s'ils étaient un troupeau. Les Hommes-Arbres sont solitaires, lents et d'une nature pacifique. Depuis ces cents dernières années ils sont en voie de disparition du fait du peuplement des forêts par les autres races. Ils parlent leur propre langage mais peuvent aussi parler l'Elfique et quelques uns d'entre eux ont appris l'Occidental par l'intermédiaire des Druides et des Elémentalistes humains qui leur rendent visite de temps en temps. Autrement, ils évitent le contact avec les autres races. La plupart des Occidentaux ont longtemps ignoré qu'ils existaient. |

**Traits Psychologiques** :

Ils sont Inflammables et si l'un d'entre eux a reçu des dommages dus au feu, il sera sujet à la Frénésie. Ils haïssent les Gobelinoïdes car ce sont des profanateurs de leurs forêts. Ils causent la Peur chez toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut.

**Règles Spéciales** :

En combat, ils attaquent quatre fois dans le round avec leurs doigts en forme de massues.

Bien qu'ils ne puissent pas porter d'armure, leur peau compte comme une protection de 4 Points. Les Hommes-Arbres peuvent lancer des rochers à une distance de 24 mètres avec une Force de 6. Du fait qu'ils sont trop lents et trop encombrants, ils ne peuvent pas se déplacer et lancer un rocher durant le même round.

|  |
| --- |
| **37** |
| Héro Squelette Supérieurskellsupp | | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 47 | 50 | 50 | 32 | 32 | 36 | 36 | - | 17 |   Il est équipé d'une Epée Supérieur BF+4 et d'un bouclier magique BF+1 Assommant (disparait avec le squelette).  **Règles Spéciales** :  Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas. Il tentera toujours de bloquer le premier coup lors d'un tour. Il peut porter deux attaque en un round 1ére son épée la seconde un coup de bouclier avec malus Main gauche -20%. Les coups de boucliers peuvent assommer durant 1 round à 55% de chance |
| **38** | |
| OgreOgre | | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 17 | 60 | 50 | 30 | 18 | 18 | 29 | - | 17 |   Les Ogres sont des humanoïdes lourds et laids qui adorent combattre et tuer. Toutefois, ils sont peu regardants et n'hésitent pas à louer leurs services au plus offrant. Pas spécialement cruels, ils sont simplement brutaux et n'ont que peu de respect pour les faibles. Ils vivent pour manger et combattre et leur Dieu principal est nommé la "Grande Panse". Bien que leur système digestif soit chétif comparé à celui du Troll, ils peuvent manger quasiment tous les animaux et les végétaux. D'ailleurs, leurs mots pour désigner les autres races peuvent presque toujours se traduire par "Nourriture", ou quelque chose d'approchant. |

Une anecdote décrit bien l'attitude typique de l'Ogre pour le repas ou le combat : Un chef de mercenaires Ogre était réputé avoir dit à ses employeurs humains : "Oh Freluquets ! déguerpissez et, nous on va déjeuner." ce qui signifie en clair : "Je disais, insignifiantes petites personnes, si vous daigniez déplacer votre ligne de front, nous pourrions engager l'ennemi!".  
La plupart des idiomes parlés par les Ogres concernent la nourriture et les repas et ceux d'entre eux qui parlent une langue humaine ont l'habitude de traduire littéralement ce qui crée d'intéressants problèmes de communication."Freluquet" est un terme qui désigne tout non-Ogre dans une conversation et devient une insulte quand cela est adressé à un Ogre.  
La dispute pour la nourriture est très populaire chez les Ogres, comme une forme de duel et l'ultime triomphe, pour un Ogre, est de vaincre son adversaire en le dévorant. Les Ogres parlent une langue faite de grognements et de reniflements connus sous le nom de Grumbarth bien que certains baragouinent le commun et une minorité connaissent quelques bribes des autres langues du Vieux Monde.

Les Ogres portent des vêtements simples, en général des fourrures ou du cuir et quelques matériaux qu'ils ont dérobés ou échangés dans des coopératives humaines. Ils préfèrent les armes immenses et biscornues.

**Traits Psychologiques** :

Les Ogres causent la Peur à toutes les créatures vivantes de moins de 3m de haut.

|  |
| --- |
| **38** |
| Ant Nobleant noble | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 22 | 30 | 70 | 60 | 10 | 28 | 28 | 20 | - | 17 |   Les Fourmies géante sont une véritable plaie elle garde les caractéristique propre aux fourmis donc une force incroyable, Ses morsures inflige BF+1 et peuvent paralyser.  Cette fourmis est connu pour être une des plus dangereuse la douleur que sa piqûres provoque serais comparable à un coup de fusils.  **Règles Spéciales** : La Morsure d'une Noble Ant vous fait tordre de douleurs si vous rater un Test de FM pour vous contrôlez. et vous serez considéré comme une cible inerte jusque à la réussite d'un test de FM afin de résister à la douleur. |

|  |
| --- |
| **39** |
| FarhiteFarhite | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 62 | 21 | 50 | 70 | 20 | 24 | 89 | 89 | 24 | 21 |   il est capable d'employée de la magie. Magie : Farhite de Niveau 1 - **Croc du Dieu croco** Il utilisera sa magie seulement au premier Rounds, elle peut être esquivé avec un test très difficile -30% en Ag. tous les autres rounds le sorcier attaquera avec son bâton BF-2  **Traits Psychologiques** :  Il a la haine des humains, dés qu'il le peut il s'en nourrit.  **Règles Spéciales** : Il y a 35% de chance que les blessures qu'il inflige soient infectées. |

**Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat. Le sort fait apparaitre une tête géante de crocodile transparente seul les dents vous paraissez bien réel le crocodile vous donne un grand coup de mâchoire qui vous inflige une attaque de F7+1D10 cette attaque à 25% de chance de détruire l'armure.

|  |
| --- |
| **39** |
| GargoyleGargoyle | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 33 | 40 | 40 | 20 | 24 | 29 | 29 | 24 | 6 |   Les gargouilles vivent dans des nids, occupant souvent les ruines. Les gargouilles sont très stupides et faibles mais elles ont compris que leur force réside dans leur nombre. Elles attaquent en essaims. La créature moyenne est coriace et dangereuse. Quand elles attaquent par vagues de 100, elles deviennent presque invincibles.  La probabilité d’attaquer une deuxième fois la même gargouille est très faible vu leur nombre. Elles utilisent leurs griffes acérées. |

**Règles Spéciales** :

L'une des caractéristiques intéressante des gargouilles est qu'à la lumière du soleil, elles se changent en blocs de pierre pratiquement indestructibles, et, lorsqu'elles retrouvent leurs formes originelles, les gargouilles sont guéries de toutes blessures.

|  |
| --- |
| **40** |
| NosC:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Bestiaire\Images\Bestiaires\0087.png | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 62 | 21 | 60 | 70 | 20 | 24 | 89 | 89 | 24 | 22 |   **Traits Psychologiques** :  Il a la haine des humains, dés qu'il le peut il s'en nourrit.  **Règles Spéciales** :  Il est sujet à la stupidité. Il y a 35% de chance que les blessures qu'il inflige soient infectées. |
| **40** |
| Fantome  vagabon | | **Alignement** : Variable  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 62 | 21 | 60 | 70 | 20 | 24 | 89 | 89 | 24 | 22 |   Les Fantômes sont les forces vitales désincarnées de créatures mortes, qui sont piégées dans le monde matériel, condamnées à y rester parce qu'elles sont mortes d'une manière inexplicable ou dans d'atroces circonstances. Les victimes de meurtres, les femmes qui sont mortes lors d'un accouchement ou les gens qui sont morts "avant l'heure" en sont des exemples types. Leurs Fantômes peuvent souhaiter attirer l'attention sur leur mort et voir leurs assassins punis ou leur corps décemment enterré. Les Fantômes ne sont pas nécessairement Mauvais et sont normalement attachés à l'endroit de leur mort. |

**Traits Psychologiques** :

Les Fantômes sont sujets à l'Instabilité quand ils sont hors de leur lieu d'attachement mais sont immunisés à tout autre Test psychologique et ne peuvent pas être forcés de quitter un combat. Les Fantômes causent la Peur chez toutes les créatures vivantes.

**Règles Spéciales** :

Les Fantômes ne peuvent pas être blessés par des armes non-magiques et ne peuvent pas, eux-mêmes, causer des dommages. Leur Toucher cause, cependant, la Peur; quand un Fantôme frappe un adversaire, la victime doit effectuer un test de Fm avec une pénalité de 10%. Si ce test échoue, l'adversaire devra fuir le combat. Les Fantômes peuvent passer au travers d'objets solides, comme des murs, sans pénalité et peuvent devenir visibles ou invisibles à volonté.

Le Bestiaire : Niv 41 – 50

|  |
| --- |
| **41** |
| Blade Stakato Warrior  Blade Stakato Warrior | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | - | 50 | 50 | 40 | 30 | 30 | 30 | - | 17 |   Marsh Stakato Soldier c'est un insecte Humanoïde, ont le trouve prêt de cruma tower dans les marais. il porte une dague BF-3.  **Règles Spéciales** :  Son attaque détruis (seulement la parti toucher) à  100% de chance les armures en cuir  50% de chance les armures en mailles  25% de chance les armures en Acier (plaque)  S’il n'y avait pas d'armure la cible perd 2B en plus. |

|  |
| --- |
| **41** |
| Blade Stakato Drone  Blade Stakato Drone | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | - | 40 | 50 | 60 | 29 | 40 | 29 | - | 20 |   Marsh Stakato Soldier c'est un insecte Humanoïde, ont le trouve prêt de cruma tower dans les marais. il porte une dague BF-3.  **Règles Spéciales** :  Pas de jet d'Initiative pour lui il sera toujours le premiers à attaquer, il tante une esquive à la première attaque de chaque tours contre lui avec un bonus de +20% de réussite. |
| **42** |
| Barrow Priest  Barrow Priest | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 52 | 48 | 40 | 40 | 34 | 34 | 34 | 34 | 33 | 17 |   C'est un monstre créer par le chaos mais trop faible pour être appelée "démon". **Règles Spéciales** :  La Barrow priest à une capacité "Fascinante" au début du rounds d'un joueurs celui-ci doit faire un test de FM pour pouvoir attaquer ou il regarde la Barrow priest durant toute sa fasse de jeux. |

|  |
| --- |
| **43** |
| Shark  shark | | **Alignement** : Neutre Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 65 | - | 60 | 50 | 40 | 40 | 66 | 66 | - | 17 |   Redouté des marins, des pirates comme des corsaires, cet animal féroce vit près des côtes et autour des îles côtières. Le bagne de l'île des pirates est réputé inviolable grâce en grande partie, à cet animal qui peut atteindre 8 mètres.  Imaginez : il possède une mâchoire impressionnante, capable de couper en deux une proie de taille humaine. Son élément est l'eau et dans cette optique, les personnages n'aillant pas la compétence de natation vois leurs States baisser de -30%, les personnages avec natation seulement -20% avec natation Niv 1 -10% et avec natation Niv 2 pas de malus. |

**Traits Psychologiques** : Le requin cause la peur à toute créature vivante de moins de 3 mètres se trouvant précipitée dans l'eau **Règles Spéciales** : Le profil donné ci-dessus est celui d'un requin type de 4 mètres. Pour chaque mètre supplémentaire, ajouter 10 point de F et 1D6 points de Blessure.  
Il possède une attaque caudale et une attaque par morsure.

|  |
| --- |
| **44** |
| Pirate Zombie  Zombie | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | - | 40 | 40 | 10 | 14 | 20 | 14 | - | 9 |   De même que les Squelettes, les Zombies sont des créatures magiques formées à partir des restes réanimés d'un humanoïde mort. En temps normal les zombies doivent être contrôlé ceux-ci sont un mystère, ou peut être bien une malédiction infligée à d'ancien pirate, peut être sont t'il sous le contrôle de Zaken, ils ont gardé leurs habitude de pirate ont peut les croisés sur l'ile pirate ou ... sur un vaisseau fantôme ? |

**Traits Psychologiques** :

Les Zombies causent la Peur chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent, mais ils sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques.

**Règles Spéciales** :

Ce Zombie est avant tous un pirate il tentera pour une action gratuite sur un Test Ag de vous volez votre argent. Pour le Test D’AG il possède un bonus de +30

Si le test Ag est réussie il volera 20Adena, Si le degré de réussite est de +de 10 alors il volera 60Adena si le succès est de + de 20 il volera 100 Adena et s'il est de plus de 30 il volera 500Adena et malheureusement pour vous ses Adenas seront perdu car à sa mort elles disparaîtront avec lui !

|  |
| --- |
| **45** |
| Trolls  Trolls | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 9 | 50 | 40 | 10 | 14 | 80 | 24 | - | 18 |   Les Trolls sont des créatures laides et repoussantes d'apparence vaguement humanoïde. Ils sont apparentés aux Ogres mais ils ont été plus profondément affectés par le Chaos et continuent encore à produire des mutations. Ils vivent comme des animaux sauvages, en petits groupes, et font des raids sur des habitations pour trouver la nourriture dont ils ont besoin, ou par pur caprice. Ils vivent pour manger et leur système digestif est capable de venir à bout de n'importe quoi (y compris -ce sont des rumeurs- de solides rochers). En effet, il est dit qu'un Troll est la seule chose avec laquelle un Ogre peut se mesurer dans une compétition d'absorption de nourriture (car il est connu que ceux-ci n'ont aucune chance contre la digestion volcanique des Trolls). |

Leurs sucs digestifs sont de ce fait l'acide le plus puissant connu dans le Vieux Monde et éventrer un Troll en combat rapproché peut souvent provoquer la mort des deux combattants à cause de l'acide qui jaillit. Occasionnellement, le peu de nourriture restée indigeste, comme l'or ou les gemmes, peut être trouvés dans le gésier d'un Troll bien que rares sont ceux qui prennent le risque de les récupérer. Les oreilles et le nez sensibles d'un Troll peuvent détecter les sons et les odeurs d'un champs de bataille à plusieurs kilomètres, il n'est pas rare de voir un groupe de Trolls apparaître à la lisière d'un champ de bataille et commencer à manger tout ce qui leur passe sous la main. Bien qu'ils soient capables de manger pratiquement n'importe quoi, ils préfèrent toutefois la viande et la charogne.  
Quand un Troll tue un adversaire, il est fréquent de le voir perdre tout intérêt pour la bataille et s'asseoir pour manger. Les Trolls ont peu de vocabulaire ou de compréhension pour le langage mais certains parlent une version altérée du commun (très lente).  
Ce sont des créatures peu hygiéniques, crasseuses et à l'odeur répugnante, il est courant pour une variété de champignons de pousser sur toutes les parties de leur corps. Du fait de leurs imprévisibles usages alimentaires, les Trolls sont souvent couverts des restes de leur dernier repas. Ils ne portent pas d'armure et n'utilisent qu'occasionnellement des armes ; celles-ci sont toujours grossières, consistant principalement en des troncs d'arbres portés comme des massues, bien qu'ils soient connus pour utiliser des haches prises sur des Géants et des Ogres, quelquefois même en les tenant par la bonne extrémité. Les Trolls ont la faculté de régénérer les tissus de leur corps endommagé (si bien qu'un Troll tué peut parfois revenir à la vie).  
En combat, ils attaquent avec les deux griffes (ou les deux armes s'ils en portent) et une morsure.

**Traits Psychologiques** :

Les Trolls sont sujets à la Stupidité et un échec à un Test de Stupidité signifie qu'ils commenceront à manger la chose la plus proche, même si celle-ci est faite de pierre. Si un Troll tue ou met hors de combat un adversaire et qu'un autre ennemi n'est pas à portée, il devra réussir un Test de Sang Froid ou commencer à le dévorer. S'il est attaqué pendant qu'il mange, il combattra celui qui l'a dérangé et son nombre d'Attaques sera temporairement doublé jusqu'à ce qu'il soit capable de finir son repas. Les Trolls causent la Peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut.

**Règles Spéciales** :

Les Trolls peuvent régénérer les dommages qu'ils ont subis. Un Troll subissant des Blessures, même au point d'en mourir, peut être capable de régénérer ses Points de Blessure. Un Point de Blessure est récupéré à chaque Tour de jeu (minute) jusqu'à ce que la créature ait atteint son maximum. Les Points de Blessure causés par le feu ou par un acide corrosif ne peuvent pas être régénérés. Un Troll dont le total de Points de Blessure est tombé à cinq ou moins ne peut pas attaquer ni se déplacer jusqu'à ce qu'il ait récupéré suffisamment de Points pour atteindre un total d'au moins six. Si un Coup Critique est porté cela indique que le bas du corps d'un Troll est percé, l'acide jaillissant couvrira une aire de 3 mètres en demi-cercle devant lui, causant 1D3 Points de Blessure avec une Force de 10 à tout ce qui se trouve dans cette zone. Les armures n'accordent aucune protection contre cela et les armures et les armes non magiques seront automatiquement détruites.

|  |
| --- |
| **45** |
| Grave  grave | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 43 | 25 | 40 | 40 | 34 | 38 | 43 | 25 | - | 16 |   Cette étrange créature est un mort vivant, étrangement ce squelette semble réfléchir par lui même, mais il ne peut pas sortir des catacombes ou autre tombeau ou il pourrait ce trouvez car il disparaîtrait en poussière instantanément. Ont les retrouves donc dans des endroits sombres et obscurs une théorie dit qu’ils sont contrôlés par la magie des lieux maudit ou la mort est reine. d'autre dise que c'est Lilith ou Shillien qui les contrôlent directement. qui c'est peut être ont ils tous raisons. il possède une hallebarde BF (capacité de toucher plusieurs adversaires sur une même ligne (3case). |

**Traits Psychologiques** :

Le Squelette Grave ne peut pas faire de Test de Peur ou de terreur il n'a aucune conscience. Par Contre il cause la peur aux créatures inférieures à 1 M 80 et la terreur à créatures inférieures à 1M20.

**Règles Spéciales** :

Ne peut pas quitter l'antre ou il ce trouve.

|  |
| --- |
| **46** |
| Kertang’s Messenger  Kertang's Messenger | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 35 | 50 | 40 | 70 | 67 | 43 | 45 | - | 16 |   Le Kertang's Messenger est une sorte de serpent humanoïde mélanger à un scorpion à deux queux. ses coups provoquent un puissant poison qui pourrait bien causer votre perte !  **Règles Spéciales** :  Chaque attaque provoque des effets paralysant à 25%  Chaque attaque provoque la perte de 1D4 B supplémentaire du au poison.  Chaque attaque réussie rajoute +5% en cc sur la même cible (Les effets du poison rendent la cible plus facile à toucher) |

|  |
| --- |
| **46** |
| Light Bringer  Light Bringer | | **Alignement** : Neutre Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 65 | - | 60 | 50 | 40 | 40 | 66 | 66 | - | 17 |   C'est un gros poisson qui utilise sa lumière naturelle pour chasser des proies un peu trop curieuse. Son élément est l'eau et dans cette optique, les personnages n'aillant pas la compétence de natation vois leurs States baisser de -30%, les personnages avec natation seulement -20% avec natation Niv 1 -10% et avec natation Niv 2 pas de malus. **Traits Psychologiques** :  Ce poisson utilise une lumière dans des eaux profonde et sombre pour attiré ses victimes et les dévorer ! Toute personne qui voie ce poisson doit faire un test de peur. |

**Règles Spéciales** :

Tous personnage apercevant la lumière devras faire un Jet de Per en cas de réussite il ce rend compte qu'il y à quelque chose de cacher dans le noir des profondeurs derrière la lumière en cas d'échec le personnage est absorbé Sauf s'il à déjà vécu une situation similaire auparavant. Dans le cas ou le personnage est absorber par la lumière le poisson inflige une morsure qui infligera 2D10 +6 seulement l’armure sera prit en compte vu que le personnage ne s'attendra pas à l'attaque. Cette morsure est un attaque gratuite pas de lancer de CC est l'attaque n'est n'y parable n'y esquivable

|  |
| --- |
| **46** |
| Unpleasant Humming  Unpleasant Humming | | **Alignement** : Neutre Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 35 | 50 | 40 | 70 | 67 | 43 | 45 | - | 16 |   Le Unpleasant Humming est un des gardiens de l'ile pirate, il ne peut retirer le pique dans son corps c'est un mort vivant sa mort parait plutôt évidente. Son bras gauche à pris en force pour pouvoir écraser ses adversaire.  Ce monstre attaque 1 tour sur 3 avec son bras gauche  **Règles Spéciales** :  Les attaques bras gauche lui accordent : +30%CC +40Force |

|  |
| --- |
| **47** |
| Eva’s Seeker  Eva's Seeker | | **Alignement** : Neutre Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | - | 40 | 40 | 33 | 33 | 33 | 43 | - | 21 |   Eva à créer cette drôle de créature pour protéger son sanctuaire est lui à conféré les pouvoirs de la magie. il possède une magie spécifique très dangereuse :Eva's Seeker - Niveau 1 : **Bulle D'eau** Le déroulement des attaques de Eva's Seeker sont les suivant : - Rounds 1 Bulle d'eau - Rounds 2-3-4-5 Attaque -Rounds 6 Bulle d'eau - Rounds 7-8-9-10 Attaque.... |

**Règles Spéciales** :

**Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat. Le sort Bulle d'eau est une prison d'eau la personne pris dans la prison ne peut en sortir tant que son ennemis est en vie, mais la bulle ne fait que entourais la tête du personnage ce qui ne gène en aucune cas ses mouvement il ne peut juste plus respirer.

Le Temps avant que le personnage ne perde connaissance est égale à son bonus de Force+1D4 Tours (rappelle exemple Bonus force d'une force 42 = 4.. .) vous rajouter un D8 tours pour le temps avant la mort du personnage, si vous n’êtes seul pas besoin de lancer le Dé un point de destin .... ou la perspective de recommencer un nouveau personnage seront deux solution envisageable. (oui monstres très dangereux) la compétence Natation Rajoute +3 Tours Natation Niv 1 +6 Tours et Natation Niv 2 +15 Tours

|  |
| --- |
| **47** |
| Theeder Mage  Theeder Mage | | **Alignement** : Neutre Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | - | 40 | 40 | 33 | 33 | 33 | 43 | - | 21 |   Eva à créer cette drôle de créature pour protéger son sanctuaire est lui à conféré les pouvoirs de la magie. il possède une magie spécifique très dangereuse :Eva's Theeder Mage - Niveau 1 : **Gel** |

**Règles Spéciales** :

**Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat. Le Sort Gel Va gelée instantanément une parti du corps de l'adversaire (Utilisé la localisation habituel en utilisant le Lancer de FM)

*1ére Gelure* :

-10 % en F sur les bras -10% en CC/CT/FM si c'est les jambes -10% En E si c'est le Torse et -20% en CC/CT/FM si c'est la tête.

*2éme Gelure* (c'est à dire sur un endroit déjà atteins d'une gelure) :

-20 % en F sur les bras -20% en CC/CT/FM et -10%AG si c'est les jambes -20% En E si c'est le Torse et -20% en CC/CT/FM -20 % en Per si c'est la tête.

*3éme Gelure* : Paralysie complète du membre

Tête = Inconscience Mort dans 1D4 Tours si personne ne fait fondre la glace.

Bras = Force /2 -30F

Jambe = Ag/2

Torse = E/2 CC/2 CT/2 FM/2

|  |
| --- |
| **47** |
| Valley Treant  Valley Treant | | **Alignement** : Neutre Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 80 | 45 | 80 | 70 | 30 | 66 | 89 | 89 | 24 | 40 |   Les Hommes-Arbres (ou Ents comme les appellent les elfes) sont de grandes créatures humanoïdes ressemblant fortement à des arbres. Ils vivent éternellement, habitant les forêts denses où ils cultivent et gardent les arbres comme s'ils étaient un troupeau. Les Hommes-Arbres sont solitaires, lents et d'une nature pacifique. Depuis ces cents dernières années ils sont en voie de disparition du fait du peuplement des forêts par les autres races. Ils parlent leur propre langage mais peuvent aussi parler l'Elfique et quelques uns d'entre eux ont appris l'Occidental par l'intermédiaire des Druides et des Elémentalistes humains qui leur rendent visite de temps en temps. Autrement, ils évitent le contact avec les autres races. La plupart des Occidentaux ont longtemps ignoré qu'ils existaient. |

**Traits Psychologiques** :

Ils sont Inflammables et si l'un d'entre eux a reçu des dommages dus au feu, il sera sujet à la Frénésie. Ils haïssent les Gobelinoïdes car ce sont des profanateurs de leurs forêts. Ils causent la Peur chez toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut.

**Règles Spéciales** :

En combat, ils attaquent quatre fois dans le round avec leurs doigts en forme de massues.

Bien qu'ils ne puissent pas porter d'armure, leur peau compte comme une protection de 4 Points. Les Hommes-Arbres peuvent lancer des rochers à une distance de 24 mètres avec une Force de 6. Du fait qu'ils sont trop lents et trop encombrants, ils ne peuvent pas se déplacer et lancer un rocher durant le même round.

|  |
| --- |
| **47** |
| Vanor Silenos Scout  Vanor Silenos Scout | | **Alignement** : Neutre Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 41 | 25 | 40 | 40 | 30 | 18 | 19 | 24 | 10 | 17 |   une sorte d'Homme-Bête géant qui regroupe les capacités physiques et mentales d'un humain et d'un taureau et, à l'occasion, celles d'autres créatures. Ces féroces monstres sont brutaux en manières et corrompus d'esprit avec un insatiable appétit de chair vivante. Ils adorent dépecer leurs victimes vivantes et dévorer leur chair devant leurs yeux. La chair fraîche et le sang ont un effet incroyable sur les Silenos et leurs repas tournent rapidement en une orgie de sauvagerie et de torture. Leur plat favori est l'homme mais ils ne dédaignent que peu d'autres créatures et deviennent même cannibales si le besoin s'en fait sentir. |

On trouve les Silenos en majorité à l'ouest d'Aden d'où ils effectuent de spectaculaires raids. Ce sont de redoutables combattants bien que leur Intelligence primitive les empêche d'utiliser des armes trop complexes ou de fabriquer leurs propres armes et armures. Le Vanor Silenos Scout est armée d'une masse BF (arme à une main)

**Traits Psychologiques** :

Ils causent la Peur à toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

**Règles Spéciales** :

les Vanor Silenos Scout sont sujets à la Soif de Sang. S'ils blessent ou tuent un adversaire et qu'il n'y a pas de danger immédiat, ils doivent effectuer un test de Sang Froid et, s'ils échouent, ils commenceront à dévorer leur victime. S'ils sont attaqués pendant ce temps, ils se défendront et leur score d'Attaque sera doublé jusqu'à ce qu'ils puissent reprendre leur repas tranquillement.

|  |
| --- |
| **47** |
| Dark Knight  Dark Knight | | **Alignement** : Aucun Il est équipée d'une Epée Supérieur BF+5 (disparait avec lui)  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 60 | 47 | 50 | 50 | 40 | 36 | 36 | 36 | - | 28 |   **Règles Spéciales** :  Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas. |

|  |
| --- |
| **48** |
| Nephilim Sentinel  Nephilim Sentinel | | **Alignement** :Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | 50 | 50 | 50 | 40 | 40 | 40 | 40 | - | 20 |   Gardien de plusieurs Nécropolis, ses monstres attaqueront tous ceux qui pénétreront dans celle-ci.  Règles Spéciales :  A sa mort fait apparaitre un autre Nephilim Sentinel mais de Stat :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** | | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | - | 10 | |

|  |
| --- |
| **48** |
| Perum  Perum | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | - | 70 | 80 | 20 | 20 | 20 | - | - | 25 |   A l'origine, les golems d'acier sont des statues de métal ou de fer animée par des magiciens ou des nécromanciens extrêmement puissant. Ils sont d'un total dévouement envers leur maitre et n’obéissent qu'a lui.  Tant que le Golem est au corps à corps il attaque à chaque round sinon il avance un round sur deux l'autre round il lance : Magie Noire de Niveau 2 - **Souffle morbide**. |

**Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques.

**Règles Spéciales** :

-réussi automatiquement les tests de force mentale et de calme.  
-Il redevient une statue inerte lors de la mort du magicien.

|  |
| --- |
| **48** |
| Raikel  Raikel | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 10 | - | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | - | 5 |   C'est monstre ont étais créer par la nature elle même ils sont attirée par elle dans la région de sea of spore c'est monstre sont doté de leurs unique instinct de défense de territoire, tous personne qui entrera dans la zone contrôler par ses monstres en subira les conséquences. |

Règles Spéciales :

Le Raikel à une particularité de ce renforcé plus ils sont nombreux. Pour chaque Raikel supplémentaire ont

rajoutera les Statistiques suivante :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B |
| +10 | - | +10 | +10 | +10 | +10 | +10 | +10 | - | +3 |

Donc pour un groupe composé de 7 Raikel leurs States serais de :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B |
| 70 | - | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | - | 23 |

à chaque mort leurs States diminue la seul chose qui ne bougera pas serra leurs B.

|  |
| --- |
| **49** |
| Satyr  Satyr | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 31 | 44 | 30 | 30 | 60 | 43 | 60 | 24 | 24 | 5 |   Mi-chèvre, mi-humain, les Satyr sont des êtres protecteurs des bois et des forêts, vivant à l'instar des humains les plus fêtards : leur vie n'est que sexe, vin et cueillette de baies.  Les Satyr vivent dans des décors pastoraux comme des bois et de paisibles bosquets. Ils vivent en petites communautés, sans gouvernement ni hiérarchie. Ils s'associent généralement aux centaures, dryades et nymphes. Le Satyr utilise souvent sa flûte de Pan pour charmer les femmes particulièrement séduisantes, ou pour endormir un groupe d'aventuriers et leur voler leurs objets de valeur. |

**Traits Psychologiques** :

Les Satyrs détestent le combat et l'évitent si possible. Ainsi, ni le sens de l'honneur ni le courage ne les empêcheront de prendre la fuite face à un adversaire dangereux. Ce ne sont pas des lâches, mais ils se battent seulement lorsque cela se révèle nécessaire.  
En cas de combat, un satyre désarmé se bat à coups de tête. S’il s’attend à avoir des ennuis, il s’équipe d’une dague et d’un arc, tirant des flèches sans se découvrir, jusqu’à ce qu’il juge ses adversaires suffisamment affaiblis.  
Les sens aiguisés du satyre le rendent presque impossible à surprendre. Dans le même temps, son agilité et sa grâce naturelles lui permettent souvent de s’approcher sans se faire repérer des voyageurs qui ne surveillent pas les environs avec attention.  
Facilement corruptibles, il vaut mieux éviter de leur faire confiance.

**Règles Spéciales** :

Le Satyr peut jouer plusieurs airs enchantés sur sa flûte de Pan. En général, seul un faune par groupe possède un tel instrument de musique. Dès qu’il se met à jouer, toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins (satyres exceptés) doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectées par l'un des effets suivants : hypnose, sommeil ou terreur.   
La flûte ne possède aucun pouvoir entre les mains de quelqu'un d'autre. Toute créature réussissant son jet de Volonté ne peut plus être affectée par cette flûte pendant 24 heures.

en cas d'hypnose : Les victimes poursuivront leurs tâches habituelles mais agiront d'une manière non professionnelle (les gardes ouvriront des portes, les docteurs peuvent refuser de traiter des patients, etc). Ils ne commettront pas de suicide ni d'action qui pourrait mettre leur vie en danger, de même on ne peut pas leur ordonner d'attaquer des amis ou des alliés. Cependant, s'ils échouent à un second jet de FM, ils se battront pour défendre le Satyr si ce dernier le leur ordonne.

Pour le sommeil : les victimes tomberont dans un sommeil de 1D6 tours.

|  |
| --- |
| **49** |
| Vanor Silenos Warrior  Vanor Silenos Warrior | | **Alignement** :Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 41 | 25 | 50 | 40 | 22 | 18 | 19 | 24 | 10 | 22 |   une sorte d'Homme-Bête géant qui regroupe les capacités physiques et mentales d'un humain et d'un taureau et, à l'occasion, celles d'autres créatures. Ces féroces monstres sont brutaux en manières et corrompus d'esprit avec un insatiable appétit de chair vivante. Ils adorent dépecer leurs victimes vivantes et dévorer leur chair devant leurs yeux. La chair fraîche et le sang ont un effet incroyable sur les Silenos et leurs repas tournent rapidement en une orgie de sauvagerie et de torture. Leur plat favori est l'homme mais ils ne dédaignent que peu d'autres créatures et deviennent même cannibales si le besoin s'en fait sentir. |

On trouve les Silenos en majoriter à l'ouest d'Aden d'où ils effectuent de spectaculaires raids. Ce sont de redoutables combattants bien que leur Intelligence primitive les empêche d'utiliser des armes trop complexes ou de fabriquer leurs propres armes et armures. Le Vanor Silenos Scout est armée d'une masse BF (arme à une main)

**Traits Psychologiques** :

Ils causent la Peur à toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

**Règles Spéciales** :

les Vanor Silenos Warrior sont sujets à la Soif de Sang. S'ils blessent ou tuent un adversaire et qu'il n'y a pas de danger immédiat, ils doivent effectuer un test de Sang Froid et, s'ils échouent, ils commenceront à dévorer leur victime. S'ils sont attaqués pendant ce temps, ils se défendront et leur score d'Attaque sera doublé jusqu'à ce qu'ils puissent reprendre leur repas tranquillement.

|  |
| --- |
| **50** |
| Riba Iren  Riba Iren | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 20 | - | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | - | 10 |   C'est monstre ont étais créer par la nature elle même ils sont attirée par elle dans la région de sea of spore c'est monstre sont doté de leurs unique instinct de défense de territoire, tous personne qui entrera dans la zone contrôler par ses monstres en subira les conséquences. C'est l'évolution des Raikels |

Règles Spéciales :

Le Raikel à une particularité de ce renforcé plus ils sont nombreux. Pour chaque Raikel supplémentaire ont

Rajoutera les Statistiques suivante :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B |
| +10 | - | +10 | +10 | +10 | +10 | +10 | +10 | - | +3 |

Donc pour un groupe composé de 7 Raikel leurs States serais de :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B |
| 80 | - | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | - | 28 |

à chaque mort leurs States diminue la seul chose qui ne bougera pas serra leurs B.

|  |
| --- |
| **50** |
| Susceptor  Susceptor | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | - | 60 | 70 | 40 | 20 | 20 | - | - | 26 |   Gardien de Cruma Tower C'est Golems étrange sont plus rapide que les Golems invoquer habituel, ils sont très féroce est éliminerons tous intrus.  **Traits Psychologiques** :  Immunisé aux effets psychologiques. |

**Règles Spéciales** :

-réussi automatiquement les tests de force mentale et de calme.  
-Il redevient une statue inerte lors de la mort du magicien.

|  |
| --- |
| **50** |
| Unicorn  Unicorn | | **Alignement** : Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | - | 30 | 30 | 40 | 18 | 20 | - | - | 17 |   Les Licornes sont semi-intelligentes et sensibles à l'Alignement. Elles pourront fuir ou attaquer si elles sont approchées par des Mauvais ou des Chaotiques. Occasionnellement, une Licorne peut servir de monture à un personnage pur dans ses pensées et dans ses actes. Les Licornes sont des créatures intrinsèquement magiques et sont presque complètement immunisées aux sortilèges. Une aura magique émane d'elles qui leur confère des protections magiques ainsi qu'à leurs cavaliers. Elles ne peuvent pas être dressées - une Licorne acceptera d'être montée ou pas. |

Par Round de combat, les Licornes portent une Attaque par Coups de cornes et une par Coups de pattes/Écrasement. **Traits Psychologiques** : Voir ci-dessous

**Règles Spéciales** :

Les Licornes n'acceptent de servir de monture qu'à des personnages d'Alignement Bon ou Loyal qui ont été en accord total avec leur Alignement tout au long de leur vie. Elles sont immunisées à tous les sorts magiques de base; les sorts renforcés ont un pourcentage de chance de les affecter égal au total de renforcement. Par exemple, un sort renforcé de 20 Points de Magie aura 20% de chance de faire effet et, même ainsi, la Licorne a encore le droit à un Test de Magie normal. La Licorne génère automatiquement une aura, autour d'elle, qui a les effets suivants: elle et le cavalier sont immunisés à tous les effets psychologiques et disposent de deux Points d'Armure en supplément de toutes les autres protections portées. Tout Mort-vivant (à part les Champions, les Héros, les Liches et les Vampires) qui s'approche à moins de 20 mètres est détruit sans qu'aucun Test soit nécessaire. Le cavalier ne gagne ces protections que lorsqu'il se trouve sur la Licorne.

|  |
| --- |
| **50** |
| Decayed Ancient Knight  Decayed Ancient Knight | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | 47 | 50 | 50 | 60 | 36 | 36 | 36 | - | 22 |   Il est équipé d'une Epée Supérieur BF+5 (disparait avec le squelette) **Règles Spéciales** :  Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas. |
| **50** |
| Doll Master  Doll Master | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 36 | 47 | 50 | 50 | 60 | 36 | 36 | 47 | - | 22 |   Le Doll Master est capable d'utilisé la magie ses attaques par rounds seront :  Rounds 1 : Magie de Bataille de Niveau 1 - **Découragement**  Rounds 2 : Magie de Bataille de Niveau 1 - **Sommeil profond**  Rounds 3 : Magie Noire de Niveau 2 - **Flamme Fatale**  Il répétera le Rounds 3 indéfiniment jusque à sa mort ou celle se ses ennemis.  **Règles Spéciales** :  Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujets à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas. |

|  |
| --- |
| **50** |
| Headless Knight  Headless Knight | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 20 | 50 | 60 | 60 | 36 | 36 | 20 | - | 26 |   Il est équipée d'une Epée Supérieur BF+5 (disparait avec le squelette)  **Règles Spéciales** :  Les squelettes sont sujets à l'Instabilité et, s'ils deviennent instables, ils s'affaisseront toujours et ne se relèveront pas. Ils doivent être contrôlés sinon ils sont sujet à la Stupidité. Des coups provenant de squelettes causent des Plaies Infectées dans 35% des cas.  Headless Knight Régénère 5 point de B par Tours  Les Coups qui devraient normalement toucher la tête .... sont Louper. |
| **50** |
| Tanor Silenos Chieftain  Tanor Silenos Chieftain | | **Alignement** : Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 60 | 25 | 50 | 50 | 33 | 20 | 20 | 33 | 10 | 32 |   **Traits Psychologiques** :  Ils causent la Peur à toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.  **Règles Spéciales** :  les Tanor Silenos Chieftain sont sujets à la Soif de Sang. S'ils blessent ou tuent un adversaire et qu'il n'y a pas de danger immédiat, ils doivent effectuer un test de Sang Froid et, s'ils échouent, ils commenceront à dévorer leur victime. S'ils sont attaqués pendant ce temps, ils se défendront et leur score d'Attaque sera doublé jusqu'à ce qu'ils puissent reprendre leur repas tranquillement. |
| **50** |
| Tarlk Basilik  Tarlk Basilisk | | **Alignement** : Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 50 | 40 | 30 | 14 | 14 | 14 | - | 11 |   Le Basilic est un énorme reptile à huit pattes qui préfère vivre dans des endroits chauds ou souterrains. Bien que peu courant, il est maintenant bien installé dans le Vieux Monde. Les Basilics sont des bêtes extrêmement dangereuses dont le regard peut pétrifier les créatures vivantes. Les effets pétrifiants ont une portée de 10m et peuvent affecter une seule créature par Round. La victime doit réussir un test de Contre-Magie ou être instantanément changée en pierre. L'effet est permanent. En plus du regard, les Basilics ont deux attaques par griffes et une attaque par morsure. |

**Traits Psychologiques** :

Les Basilics causent la Peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3m de haut.

**Règles Spéciales** :

Les personnages qui ne sont pas surpris peuvent essayer d'éviter le regard de la créature en se couvrant ou en détournant les yeux. Cependant, ils attaquent alors avec une pénalité de -25% en CC et le Basilic les attaque avec un bonus de +25% en CC. La vision nocturne d'un Basilic porte jusqu'à 20m.

Le Bestiaire : Niv 51 – 60

|  |
| --- |
| **51** |
| Halingka  Halingka | | **Alignement** : Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 50 | 40 | 30 | 14 | 14 | 14 | - | 11 |   Le tigre blanc à dent de sabre.(ou tigre des glaces) vit dans des endroits tellement froids qu'ils sont pratiquement inaccessibles. mais la plupart des aventuriers en voyant croient à une hallucination. Jusqu’a ce qu'il devienne une proie.  **Traits Psychologiques** :  Tous les tigres sont sujets à la Peur du feu. Néanmoins le tigre de glace n'est pas sensible aux dégâts dus au feu ou tout autre sorte de chaleur, magique ou non. |

**Règles Spéciales** :

Provoque la peur chez les créatures de moins de 3 mètres.  
  
Si le tigre de glace est blessé il peut regagner 2d6 point de blessure par jour.  
  
Lorsqu'il attaque avec un coup de griffes (2d6+6) la créature touchée voit le membre touché geler. Avec coup de crocs (4d4+6) la créature ne peut plus attaquer pendant 1d10 tour.

|  |
| --- |
| **51** |
| Lesser Giant Scout  Lesser Giant Soldier | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | - | 80 | 50 | 43 | 20 | 20 | - | - | 26 |   Gardien de The Giant Cave C'est Golems étrange sont extrêmes fort, leurs seul point faible sont leurs faible vitesse de déplacement. |

**Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques.

**Règles Spéciales** :

-réussi automatiquement les tests de force mentale et de calme.  
-Il redevient une statue inerte lors de la mort du magicien.

|  |
| --- |
| **51** |
| Spirit Of Timiniel  Spirit of Timiniel | | **Alignement** : Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 12 | 12 | 10 | 10 | 69 | 79 | 69 | 69 | 40 | 4 | |

Les Spirit of Timiniel sont des créatures timides, elles vivent au plus profond des forêts Elfes. Elles aiment particulièrement la compagnie des hommes arbres ce qui leur a valu leur découverte. Les Faëes sont petites et rapides, elles sembles naturellement douées pour la magie tout particulièrement la magie illusoire. Elles sont totalement dépourvues de langage oral mais elles disposent de toute une palette de postures, de comportements et de gestes pour communiquer. Certaines d’entre elles comprennent l’elfique. Ces créatures isolées de tout et utilisant la magie pour se cacher au yeux de leur potentiel ennemis, n'ont pas la notion de bien et de mal. Ces petites créatures sont potentiellement très puissantes mais leur magie ne leur permet pas d’infliger d’importantes lésions physiques.

**Traits Psychologiques** :

les faëes sont sujet a la peur de tout les étres vivant et prendront la fuites en se couvrant de leur sort d'illusion en cas d'échec a leur test.   
Sinon elles sont insensibles à la Terreur.

**Règles Spéciales** :

Les Faëes sont considérées comme des cibles minuscules, leurs adversaires subissent une pénalité de -20 en CC comme en CT.  
Les Faëes possèdent d’étonnants réflexes lorsqu’elles sont en vol, pour représenter ceci, une Faëe en vol peu tenter un jet d’esquive pour chaque attaque de contacte ou de distance qu’on lui portera.  
Les Faëes peuvent lancer n’importe qu’elle sort jusqu’à 2 sorts par tour. Le premier prend effet a l’initiative de la faëe le second en fin de tour.  
Les Faëes n’ont pas besoin ni d’incanter, ni de composants de sort .  
Leur magie ne peut pas avoir d’effet physique sur les créatures vivantes et sur les végétaux, mais les élémentaux, les démons et les morts vivants ne sont pas protégés par cette règle.  
Les Faëes peuvent toujours tenter un test de contre magie, et ce même si le sort jetait ne le permet normalement pas.

|  |
| --- |
| **52** |
| Behemoth Zombie  Behemoth Zombie | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | - | 70 | 50 | 22 | 14 | 20 | 14 | - | 32 |   Le tigre blanc à dent de sabre.(ou tigre des glaces) vit dans des endroits tellement froids qu'ils sont pratiquement inaccessibles. mais la plupart des aventuriers en voyant croient à une hallucination. Jusqu’a ce qu'il devienne une proie.  **Traits Psychologiques** :  Les Zombies causent la Peur chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent, mais ils sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques. |

**Règles Spéciales** :

A la différence des Squelettes, les Zombies peuvent être forcés de quitter un combat: quand ils perdent un Round de combat, ils doivent réussir un Test de FM afin de continuer à combattre. Ils sont sujets à l'Instabilité et doivent être contrôlés s'ils doivent combattre. Un groupe de Zombies qui n'est pas contrôlé est sujet à la Stupidité (Cf : compétences Stupidité) et s'il devient Instable, il disparaîtra dans tous les cas et on ne le reverra plus. Les Champions et les Héros Zombies sont inconnus et les groupes de Zombies sont habituellement commandés par des autres Mort-vivants, comme des Champions, ou des Héros Squelettes. Les coups des Zombies ont 20% de chances de causer la Putréfactose; ceux qui ne causent pas la Putréfactose ont 50% de chances de causer des Plaies Infectées.

|  |
| --- |
| **52** |
| Bone Caster  Bone Caster | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | - | 40 | 50 | 22 | 14 | 20 | 74 | - | 32 |   Ce Zombie utilise une magie : - Bone Caster Niveau 1 : **Bone**  **Traits Psychologiques** :  Les Zombies causent la Peur chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent, mais ils sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques. |

**Règles Spéciales** :

**Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat le sort Bone inflige des dommages magique de 1D20 dmg c'est dommage sont amorti par les armures magiques et divisé par 2 sur réussite d'un test de FM. A la différence des Squelettes, les Zombies peuvent être forcés de quitter un combat: quand ils perdent un Round de combat, ils doivent réussir un Test de FM afin de continuer à combattre. Ils sont sujets à l'Instabilité et doivent être contrôlés s'ils doivent combattre. Un groupe de Zombies qui n'est pas contrôlé est sujet à la Stupidité (Cf : compétences Stupidité) et s'il devient Instable, il disparaîtra dans tous les cas et on ne le reverra plus. Les Champions et les Héros Zombies sont inconnus et les groupes de Zombies sont habituellement commandés par des autres Mort-vivants, comme des Champions, ou des Héros Squelettes. Les coups des Zombies ont 20% de chances de causer la Putréfactose; ceux qui ne causent pas la Putréfactose ont 50% de chances de causer des Plaies Infectées.

|  |
| --- |
| **53** |
| Yéti  Yéti | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | - | 60 | 60 | 40 | 20 | 20 | 35 | 25 | 20 |   Le yéti est un étrange singe géant à l'esprit aussi mystérieux que sa vie. Il fut découvert il y a quelque siècle par un explorateur nommé Yérsak Timach qui lui donna les deux premières syllabes de ses noms. IL se nourrit d'animaux de la montagne et de ses ennemis, mais serait omnivore. |

On ne sait pas combien de spécimens de cette créature existent aujourd'hui ou s'il est solitaire, le seul survivant de son espèce. Le Yéti aurait une intelligence née de sa volonté de survivre en vivant caché et dans le plus grand secret. Il est impossible d'aller jusqu'au repère d'un(ou du) Yéti car d'une part le lieu est dangereux et d'autre part il protège son territoire très strictement.

**Traits Psychologiques** :

L'esprit du Yéti est complexe mais il tuera les personnes qui lui sont hostiles sans hésitation pour les dévorer.  
Il peut-aider les personnes qui ont peur de lui, ou lui semblent inoffensives, mais il fera tout pour qu'on ne puisse savoir où il habite exactement(sa meilleure technique est de rendre les personnes inconscientes).  
Le yéti cause la peur à tout les êtres de moins de 3 mètres.

**Règles Spéciales** :

Le yéti a deux attaques spéciales:  
-une attaque par projection: le yéti frappe si fort que sa victime s'envole à 1d10+3 mètres avec des dégâts de 1d6 (+1d3 si distance de projection supérieure a 5m).  
-une attaque par compression: le yéti qui réussi a prendre un personnage dans sa main après un test de CC (malus de -10) peux tenter de l'écraser dans sa main,1d6:  
1-le captif se délivre  
2-le captif prend 1d3 de dégât  
3-le captif perd l'utilisation de ses bras  
4-le captif s'évanoui pendant 1d6 tours  
5-le captif s'évanoui et prend 6 point de dégât  
6-le captif explose dans la main du yéti  
  
Le yéti a la compétence coups assommant

|  |
| --- |
| **53** |
| Ursus  Ursus | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | - | 60 | 60 | 20 | 20 | 20 | 20 | - | 17 |   Le Ursus est un Ours Blanc très féroce vivant dans les endroits les plus froids, Ses attaques son brutal mes ses Crocs sont encore plus redoutable capable de broyer n'importe quoi. il attaque 1 round sur 3 avec ses Crocs en commençant par une attaque de croc.) |

**Traits Psychologiques** :

L'ours blanc à une peur panique du feu, il cause la peur aux créatures de moins de 2m

**Règles Spéciales** : Les croc Inflige 2D10+6dmg si le corps est protéger par une armure celle-ci est prise en compte mais est totalement détruire à l'emplacement toucher. les attaques de griffe sont considéré comme des attaques normal.

|  |
| --- |
| **54** |
| Nephilim Centurion  Nephilim Centurion | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | 50 | 70 | 50 | 60 | 50 | 80 | 55 | - | 25 |   Gardien de plusieurs Nécropolis, ses monstres attaquerons tous ceux qui pénétrerons dans celle-ci.  **Règles Spéciales** :  Le Nephilim attaque deux fois par rounds une fois à son attaque du à son Initiative et une autre fois à la fin du rounds. Chaque attaque est composé de deux coups un épée main droit et une autre main gauche (-20%cc) ce qui fait qu'il aura 4 possibilité de toucher ses adversaire en 1 tours. |

|  |
| --- |
| **55** |
| Pilgrim Of Splendor  Pilgrim of Splendor | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | 25 | 40 | 40 | 33 | 28 | 35 | 55 | 35 | 27 |   Pilgrim of Splendor Sont des Ol Mahum qui ont grandit à Valley of Saints Ils ont étudié la magie est sont plus intelligent que leurs comparse que nous connaissons. Ce qui le rend bien plus dangereux. Le Pilgrim of Splendor attaquera à chaque tours avec la magie : Magie d'Eau de Niveau 4 - Création d'un geyser |

**Traits Psychologiques** :

Les Ol Mahum tous comme les hommes-lézard n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur.

**Règles Spéciales** :

Ils ont une odorat très développée leurs permettant de repéré une cible avant même de la voir. si le sens du vent leurs apporte l'odeur.

|  |
| --- |
| **55** |
| Punishement Of Splendor  Punishment of Splendor | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 25 | 40 | 40 | 33 | 28 | 35 | 25 | 35 | 27 |   Punishment of Splendor Sont des Ol Mahum qui ont grandit à Valley of Saints Ils ont étudié la magie est sont plus intelligent que leurs comparse que nous connaissons. Ce qui le rend bien plus dangereux. Au premiers Rounds le Punishment Of Splendor ce téléportera derrière vous et ceux quelque soit la distance, vous ferez un test de Per en cas d'échec une attaque de F7 vous touchera dans le dos et seul votre armure vous protégera sur ce coup. à tous les autres rounds il attaque avec une dague BF-3 |

**Traits Psychologiques** :

Les Ol Mahum tous comme les hommes-lézard n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur.

**Règles Spéciales** :

Ils ont un odorat très développée leurs permettant de repéré une cible avant même de la voir. si le sens du vent leurs apporte l'odeur.

|  |
| --- |
| **56** |
| Cave Howler  Cave Howler | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 50 | 80 | 80 | 40 | 28 | 28 | 48 | 28 | 46 |   Les Géants regroupent diverses sortes de créatures dont les tailles peuvent varier considérablement. Toutes appartiennent à la race des géants quoique leurs aspects puissent être fort différents. Les Cyclopes par exemple, se distinguent par leur œil unique.  La plupart des Géants les plus grands, vivent en solitaire, isolés de tout, souvent au cœur d'inaccessibles montagnes. Ils représentent un constant danger pour les voyageurs. |

**Traits Psychologiques** :

Les Géants causent la Peur chez tous les humanoïdes de moins de 3 mètres de haut. Ceux ayant une Force de 5 ou plus sont sujet à la Stupidité.

**Règles Spéciales** :

Les Géants peuvent énormément varier en taille et en caractéristiques. Ce profil est valable pour un Géant d'environ 3 mètres. Les profils des Géants de différentes tailles peuvent être déterminés de la façon suivante :  
pour chaque tranche de 45 cm ils auront 1D6 Points de Blessures. Leur Force et leur Endurance seront égales à 1+1 Point par tranche de 45 cm de haut. Toutes les autres caractéristiques resteront les mêmes.  
  
Ils peuvent lancer des rochers ou autres projectiles improvisés à une distance en mètres égale à quatre fois leur Force et avec une Force égale à la leur s'ils touchent.  
Les Géants sont aussi sujet à l'Alcoolisme. Un Géant ivre forcé de battre en retraite au cours d'un combat tombera à moins qu'il ne réussisse un test d'Initiative. Si celui-ci échoue, il titubera, couvrant 1D4 mètres en arrière avant de s'étaler, écrasant tout Personnage se trouvant en dessous. La direction de la chute est déterminée en utilisant une Table en "cadran de montre" avec le 12 indiquant l'avant du Géant. Puis lancer 1D20 - les résultats supérieurs à 12 seront considérés comme étant égaux à 12. Un géant qui tombe couvre une surface égale à sa hauteur multipliée par 3 mètres de largeur. Les Personnages, entièrement ou en partie dans cette surface seront touchés sur un résultat de 4 ou plus sur 1D. Il faudra tester chaque Personnage séparément. Chaque fois que l'un d'eux est touché, il subira 1D6 Points de Dégâts avec une Force égale à celle du Géant. On considère que les survivants réussiront à se dégager du corps du Géant au début du round suivant. Le géant pourra se relever au début du round en réussissant un test de Dextérité, le test pourra être tenté tous les rounds. Jusque là, il sera considéré comme une cible inerte et ne pourra pas combattre.

|  |
| --- |
| **56** |
| Crown Of Slpendor  Crown of Splendor | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | 25 | 50 | 50 | 33 | 28 | 35 | 66 | 35 | 27 |   Pilgrim of Splendor Sont des Ol Mahum qui ont grandit à Valley of Saints Ils ont étudié la magie est sont plus intelligent que leurs comparse que nous connaissons. Ce qui le rend bien plus dangereux. Le Pilgrim of Splendor attaquera à chaque tours deux fois avec la magie : Magie d'Eau de Niveau 4 - **Création d'un geyser** |

**Traits Psychologiques** :

Les Ol Mahum tous comme les hommes-lézard n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur.

**Règles Spéciales** :

Ils ont une odorat très développée leurs permettant de repéré une cible avant même de la voir. si le sens du vent leurs apporte l'odeur. Il attaque une fois à son tour d'attaque et une autre fois à la fin du tours toujours avec la magie **Création d'un Geyser**.

|  |
| --- |
| **57** |
| Kookaburra  Kookaburra | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | - | 40 | 30 | 70 | 28 | 45 | 25 | - | 12 |   Une Sorte d'autruche à deux tête elle n'est pas très dangereuse en temps normal mais approcher de son nids est vous verrez se qu'il vous arriverez.  **Règles Spéciales** :  Le Kookaburra peut attaquer 6 fois par tours (3 fois par tête) |

|  |
| --- |
| **57** |
| Antelope  Antelope | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | - | 40 | 50 | 80 | 28 | 45 | 25 | - | 17 |   Une Antilope est comme l'animal de notre monde en plus résistant et plus fort.  **Règles Spéciales** :  Antelope possède la compétence Coups Assommant. |
| **58** |
| Platinum Tribe Archer  Platinum Tribe Archer | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 15 | 60 | 40 | 40 | 33 | 28 | 35 | 50 | 35 | 27 |   Punishment of Splendor Sont des Ol Mahum qui ont grandit à Valley of Saints Ils ont étudier la magie est sont plus intelligent que leurs comparse que nous connaissons. Ce qui le rend bien plus dangereux. L'utilisation de la magie qu'il à apprise lui est très utilise voici comment il ce bat :  Rounds 1 : Magie de Bataille de Niveau 1 - **Force de combat**  Rounds 2 : Magie de Bataille de Niveau 1 - **Flèche magique**  Rounds 3 : Magie de Bataille de Niveau 3 - **Tempête de flèches**  Rounds 4 : il attaque avec deux attaque et fait de même à tous les rouns suivant. |

**Traits Psychologiques** :

Les Ol Mahum tous comme les hommes-lézard n'ont aucune émotion et ne paniquent jamais. Aussi, ils sont immunisés à la Peur et à la Terreur.

**Règles Spéciales** :

Ils ont une odorat très développée leurs permettant de repéré une cible avant même de la voir. si le sens du vent leurs apporte l'odeur.

Il possède 16 flèches.

|  |
| --- |
| **58** |
| Atrox  Atrox | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | - | 70 | 60 | 20 | 8 | 48 | 26 | - | 26 |   Les araignées géantes peuvent parfois devenir des araignées mort vivante celle donne une Atrox, Cette créature est encore plus puissante précise et démoniaque que les araignées géantes, ont les trouves dans la forest of dead. |

**Traits Psychologiques** :

Les Araignées géantes ont Peur du feu mais à part cela elles sont immunisées à tous les effets psychologiques. Elles causent la Peur chez toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut et l'Arachnophobie est un trouble fréquent chez ceux qui souffrent d'une Folie. Des personnages affligés de ce trouble et qui rencontrent une Araignée géante, seront sujets à la Terreur.

**Règles Spéciales** :

Attaquent avec deux Morsures venimeuses par Round. Le venin d'une Morsure d'Araignée géante provoque une Paralysie chez la victime, si celle-ci échoue à un Test contre le Poison. Si une victime paralysée est mordue pour la seconde fois, la dose supplémentaire de poison provoquera la mort du personnage en 1d6 rounds(annulée par un Test contre le Poison réussi). La robuste carapace d'une Araignée géante compte comme une armure de plaques, lui donnant 2 Points d'armure sur toutes les localisations du corps. L'Atrox est Sujet à la Stupidité.

|  |
| --- |
| **58** |
| Bandersnatch  Bandersnatch | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | - | 50 | 50 | 55 | 53 | 51 | 69 | - | 12 |   Les Bandersnatch Sont des Loups qui ont muté en un étrange monstres. Ils sont bien plus forts et rapide que les loups normaux. il attaque avec une morsure par round. |

**Règles Spéciales** :

Une Morsure de Bandersnatch à 50% de chance de causer des Plaies Infectées.

|  |
| --- |
| **59** |
| Liche  Liche | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 41 | 25 | 40 | 40 | 60 | 89 | 89 | 89 | - | 23 |   Les Liches sont des Nécromants Morts-vivants. ils sont devenus déments, tortueux et tourmentés par des années de labeur maléfique. Leurs fonctions mentales et physiques sont préservées par une puissance magique mais leur corps continue à se décomposer comme s'il était véritablement mort. Les carrières spécifiques et les détails magiques varieront d'un individu à un autre mais, en général, les Liches auront atteint le Niveau 4 de Nécromancie avec 1d4 sorts de Magie de Bataille, 1d4 sorts de chaque Niveau de Magie Nécromantique et 1d4 sorts de Magie Mineure, plus une partie des Compétences et des Progressions pour chaque Niveau, selon ce qui vous conviendra le mieux. |

**Traits Psychologiques** :

Les Liches causent la Peur et la Terreur chez toutes les créatures vivantes. Elles-mêmes sont immunisées à tous les effets psychologiques.

**Règles Spéciales** :

Les Liches ont des yeux rouges scintillants qui peuvent "Paralyser" n'importe quelle créature. Une Liche peut essayer d'Immobiliser un adversaire, pourvu qu'il ne soit pas engagé en combat. La victime doit réussir un Test d'Hypnotisme ou être Paralysée; elle ne pourra pas se déplacer ou faire une quelconque action et n'importe quelle Attaque la touchera automatiquement. C'est une Attaque Magique; la Liche et la victime peuvent utiliser des Points de Magie pour augmenter/diminuer les chances de réussite du Test comme à la normale. Lorsqu'une victime est Paralysée, la Liche elle-même ne peut pas bouger, attaquer, incanter des sorts ou maintenir des sorts lancés antérieurement mais elle pourra continuer à contrôler les Morts-vivants déjà sous son commandement. Les Liches peuvent agir comme des contrôleurs d'unités de Morts-vivants de la même manière que les Nécromants. Elles ne peuvent être blessées que par des sorts ou des armes magiques.

|  |
| --- |
| **60** |
| Ruptured Kanabion  Ruptured Kanabion | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | - | 16 |   Cette drôle de créature est familière à la Magie de l'eau est attaquera avec toute sa puissance  **Traits Psychologiques** :  Ce monstre est immunisé au effet de peur et de terreur. |

Règles Spéciales :

Tous ses Rounds seront des attaques magiques mais choisie aléatoirement Lancer un D8 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Résultat du D8** | Sort Lancer |
| **1** | **Affinité aquatique** |
| **2** | **Création d'un geyser** |
| **3** | **Crue** |
| **4** | **Érudition** |
| **5** | **Fontaine de Vie** |
| **6** | **Raz de marée** |
| **7** | **Vague destructrice** |
| **8** | **Affinité aquatique** |

|  |
| --- |
| **60** |
| Pavel Safety Device  device | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | - | 16 |   Une sorte de toupie géante qui lancera un sort aléatoirement mais de n'importe quel type. il sera toujours sur la cible qu'il visé à l'origine ce sort n'est pas forcément négatif.  **Traits Psychologiques** :  Ce monstre est immunisé à l’effet de peur et de terreur. |

Traits Psychologiques : Ce monstre est immunisé au effet de peur et de terreur.

Règles Spéciales : Tous ses Rounds seront des attaques magiques mais choisie aléatoirement tous sort sera incanté instantanément même si en temps normal il demande plusieurs tours ou rounds. Lancer un D20 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Résultat du D 20** | Sort Lancer : |
| **1** | Magie Haute - **Trou de mémoire** |
| **2** | Magie Mineure - **Brulure ardente** |
| **3** | Magie Cléricale de Niveau 3 - **Possession meurtrière** |
| **4** | Magie Elfique de Niveau 3 - **Armure d'épines** (ce sort est bien sur Pavel Safety Device) |
| **5** | Magie d'Eau de Niveau 4 - **Création d'un geyser** |
| **6** | Magie de Bataille de Niveau 4 - **Vague hasardeuse** |
| **7** | Magie Mineure - **Guérison Mineure** |
| **8** | Magie Nécromantique de Niveau 3 - **Evocation d'une horde de squelettes** |
| **9** | Magie Noire de Niveau 2 - **Flamme Fatale** |
| **10** | Magie Céleste de Niveau 4 - **Lames d'Azur** |
| **11** | Magie de Pa'agrio's de Niveau 4 - **Tempête de Pa'Agrio** |
| **12** | Magie Mineure - **Choc mental** |
| **13** | Il ne se passe rien. |
| **14** | Magie Céleste de Niveau 4 - **Bouclier Céruléen** |
| **15** | Magie de Bataille de Niveau 2 - **Reproche de Lâcheté** |
| **16** | Magie Démonique de Niveau 3 - **Folle Terreur** |
| **17** | Magie d'Air de Niveau 4 - **Tornade** |
| **18** | Magie de Bataille de Niveau 1 - **Boule de feu** |
| **19** | Magie Haute - **Vent de Résurection** |
| **20** | Magie de Pa'agrio's de Niveau 4 - **Fureur de Pa'Agrio** (seulement sur la cible) |

Le Bestiaire : Niv 61 – 70

|  |
| --- |
| **61** |
| Bloody Queen  Bloody Queen | | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 60 | - | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 21 | 28 |   Les Bloody Queen sont capable d'utiliser un sort qui leurs est propre. Bloody Queen Niveau 1 - Drain de Sang  **Traits Psychologiques** :  La Bloody Queen possède Fascine Elle à 50 % de chance que un joueur soit ébahie bêtement à la regarder durant un tours. (Lancer 1d100 si vous faite 51 à 100 .... Vous bavez bêtement en la regardant ....) Cela n'a aucun effet sur les filles. |

**Règles Spéciales** :

**Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat. Drain de Sang le sang vole directement depuis la bouche de la victime qui ce soulève légèrement dans l’air le temps que le sort fait effets. Les Cibles de ce sort sont Uniques, un seul adversaire à la fois, La cible perd immédiatement un D8 en B et la Queen regagne ce nombre de point de Blessure. Aucune résistance ou armure magique ne réduit les dommages de ce sort, il ne peut être esquivé.

La Bloody Queen attaquera les personnages féminins en priorité.

|  |
| --- |
| **62** |
| Varka Silenos Warrior  Varka Silenos Warrior | | **Alignement** : Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 60 | 25 | 60 | 60 | 33 | 20 | 20 | 33 | 10 | 32 |   Varka Silenos Warrior est armée d'une Epée BF et d'un bouclier BF-2  **Traits Psychologiques** :  Ils causent la Peur à toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut. |

**Règles Spéciales** :

les Varka Silenos Warrior sont sujets à la Soif de Sang. S'ils blessent ou tuent un adversaire et qu'il n'y a pas de danger immédiat, ils doivent effectuer un test de Sang Froid et, s'ils échouent, ils commenceront à dévorer leur victime. S'ils sont attaqués pendant ce temps, ils se défendront et leur score d'Attaque sera doublé jusqu'à ce qu'ils puissent reprendre leur repas tranquillement. Il parera toujours le premier coup.

|  |
| --- |
| **63** |
| Varka Silenos Priest  Varka Silenos Priest | | **Alignement** : Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 60 | 60 | 33 | 20 | 20 | 60 | 10 | 27 |   Varka Silenos Priest est armée d'un bâton BF-2 il attaque à chaque rounds avec la magie : Varka Silenos Priest Niveau 1 - **Rage Incontrôlable**  **Traits Psychologiques** :  Ils causent la Peur à toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut. |

**Règles Spéciales** :

Les Varka Silenos Priest sont sujets à la Soif de Sang. S'ils blessent ou tuent un adversaire et qu'il n'y a pas de danger immédiat, ils doivent effectuer un test de Sang Froid et, s'ils échouent, ils commenceront à dévorer leur victime. S'ils sont attaqués pendant ce temps, ils se défendront et leur score d'Attaque sera doublé jusqu'à ce qu'ils puissent reprendre leur repas tranquillement.

**Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat. La cible fait un test de FM mental en cas d'échec elle attaque la cible la plus proche sans discernement alliée ou ennemis. Il faudra réussir un test de FM afin d'arrêter la Rage incontrôlable, est reprendre le contrôle de ses esprit ou jusque à la mort de votre victime.

|  |
| --- |
| **64** |
| Hot Springs Nepenthes  Hot Springs Nepenthes | | **Alignement** : Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 12 | 15 | 40 | 30 | 33 | 20 | 20 | 60 | 10 | 12 |   C'est une plante carnivore cracheuse de poison cette redoutable plante peut détruire toute matière heureusement pour vous elle manque de précision  **Traits Psychologiques** :  Elle à peur uniquement du feu sinon elle est immunisée à tous les effets psychologique. |

**Règles Spéciales** :

Elle attaque à chaque tours par son attaque naturel qui est cracha (CT) si la substance touche sa cible si il y à une armure elle fond directement laissant juste le temps d'une demi-action pour retirer l'armure ou le casque toucher, si il n'y a rien ou après un rounds elle touche la peau le joueur subis 2B par rounds jusqu’a être en contacte avec assez d'eau pour retirer la plus grande parti de l'acide de sur lui ou jusque à la désintégration du membres toucher.

|  |
| --- |
| **65** |
| Ketra Orc White Captain  Ketra Orc White Captain | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 60 | 45 | 80 | 80 | 55 | 22 | 18 | 29 | 14 | 13 |   Les Orcs Champion Orc ont une Epée BF **Traits Psychologiques** :  Ils sont sujets à l'Animosité envers les Gobelinoïdes des autres races et tribus.  **Règles Spéciales** :  Ils ont une vision nocturne portant à 10 mètres. |
| **66** |
| Carrion Scarab  Carrion Scarab | | **Alignement** : Chaotique Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | - | 30 | 60 | 43 | 22 | 22 | 22 | - | 11 |   Les scarabées géants sont de grands insectes carnivores habitant des endroits sombres et humides, habituellement sous terre. Certaines variétés sont capables de voler mais elles le font uniquement de nuit. Les scarabées géants mordent deux fois par round avec leurs mandibules cornées. |

**Traits Psychologiques** :

Les scarabées sont sujets à la Peur du feu, mais à part cela, sont immunisés à tous les effets psychologiques.

**Règles Spéciales** :

Les scarabées volent comme des voleteurs. Leur carapace dure et chitineuse leur donne une protection équivalente à celle d'une armure de plaques (2points d'armure partout). Il y a 40% de chance que la Morsure d’un scarabée puisse causer des plaies infectées. Les scarabées ont une vision nocturne portant à 20 mètres.

|  |
| --- |
| **67** |
| Ketra Commander  Ketra Commander | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 80 | 45 | 80 | 80 | 55 | 22 | 18 | 29 | 14 | 36 |   Les Orcs Champion Orc ont une Epée BF  **Traits Psychologiques** :  Ils sont sujets à l'Animosité envers les Gobelinoïdes des autres races et tribus.  **Règles Spéciales** :  Ils ont une vision nocturne portant à 10 mètres. |

|  |
| --- |
| **68** |
| Drakos Assassin  Drakos Assassin | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 45 | - | 50 | 50 | 22 | 32 | 20 | 14 | - | 32 |   **Traits Psychologiques** :  Les Zombies causent la Peur chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent, mais ils sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques. |

**Règles Spéciales** : A la différence des Squelettes, les Zombies peuvent être forcés de quitter un combat: quand ils perdent un Round de combat, ils doivent réussir un Test de FM afin de continuer à combattre. Ils sont sujets à l'Instabilité et doivent être contrôlés s'ils doivent combattre. Un groupe de Zombies qui n'est pas contrôlé est sujet à la Stupidité (Cf : compétences Stupidité) et s'il devient Instable, il disparaîtra dans tous les cas et on ne le reverra plus. Les Champions et les Héros Zombies sont inconnus et les groupes de Zombies sont habituellement commandés par des autres Mort-vivants, comme des Champions, ou des Héros Squelettes. Les coups des Zombies ont 20% de chances de causer la Putréfactose; ceux qui ne causent pas la Putréfactose ont 50% de chances de causer des Plaies Infectées.

|  |
| --- |
| **69** |
| Chimera Of Darkness  Chimera of Darkness | | **Alignement** : Tous mais le plus souvent neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 41 | - | 60 | 60 | 30 | 14 | 89 | 89 | - | 41 |   La Chimère est une créature du Chaos, un animal qui combine différentes créatures naturelles dans sa composition avec, occasionnellement, des pouvoirs ou des caractéristiques supplémentaires. Ces bêtes varient grandement en formes - elles peuvent avoir des membres multiples ainsi que plusieurs têtes ou même plusieurs corps. |

Quelquefois une créature pourra avoir des pouvoirs magiques, une intelligence ou des capacités physiques inattendues. Habituellement, les Chimères ont trois têtes et peuvent voler. Elles peuvent aussi avoir diverses sortes de queues en forme de masse ou garnies de pics.

**Traits Psychologiques** :

Les Chimères causent la Peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m de haut.

**Règles Spéciales** :

Les Chimères peuvent effectuer autant d'Attaques par Morsures qu'elles ont de têtes et les Morsures d'une "tête de Serpent" sont venimeuse (un échec à un Test contre le Poison causera la mort de la victime en 1D3 Rounds).  
De plus, la créature possède deux Attaques par Griffes et une par Coup de queue. il y a 10% de chance que la queue d'une Chimère ait un aiguillon venimeux (un échec à un Test contre le Poison causera la mort de la victime en 2D6 Rounds). Elles volent comme des Voleteurs

|  |
| --- |
| **70** |
| Werewolf  Mountain Werewolf | | **Alignement** : Tous mais le plus souvent neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 59 | - | 60 | 60 | 60 | 53 | 51 | 89 | 43 | 17 |   Les humains vivent encore dans la peur des loups-garous qui hantent les forets anciennes. Les loups garous sont, à l'origine, des humains capables de se transformer en loup.   Dans sa forme humaine la créature garou n'est pas différente d'un autre humain et sa véritable nature ne peut pas être perçue. |

Traits Psychologiques :

Le Werewolf est sujette à la frénésie et lorsqu'ils sont dans l'état de frénésie il doit réussir un test de volonté ou se transformer en bête tant que la frénésie subsiste; de même il doivent effectuer un test de volonté pour reprendre la forme humaine.

Règles Spéciales : La Lycanthropie n'est pas innée, elle est généralement transmise par la salive d’un Lycanthrope déjà contaminé. On raconte que les lycanthropes ou « loup-garou » sont le fruit d’une expérience menée il y a près d’un siècle par des vampires désirants avoir des esclaves résistants et soumis.   
Pour les PJs : Cette compétence est plutôt une malédiction relativement incontrôlable, la victime n’a pas la capacité de contrôler cette dernière ni de choisir les actions qu’il fera durant sa transformation. Cette transformation s’effectuera à chaque pleine lune et chaque équinoxe.  
Sous forme lycanthrope, la victime devient d’alignement mauvais. Il obtient également les modifications suivantes :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| +2D10 | - | +1D3 | +1D2 | +1D4 | -1D10 | +3D10 | +3D10 | -1D10 | +1D6 |

Le D3 rajoute +10 +20 ou +30

Pareil pour le D2

Taille : +5D10   
Poids : +7D10   
Le lendemain de la transformation, le lycanthrope voit ses caractéristiques baissées de 20%.  
Il ne verra le carnage qu’il a put occasionner uniquement dans ses rêves.  
  
Quand un lycanthrope mord un individu il a 30% de chances de le contaminer, de plus pour chaque année passée en lycanthrope, le loup-garou gagne +10% de chances de conversion.

Le Bestiaire : Niv 71 – 80

|  |
| --- |
| **71** |
| Grendel  Grendel | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 59 | - | 70 | 70 | 70 | 60 | 60 | 90 | - | 36 |   Le Grendel C'est surement le monstre à l'origine du Loup Garou Sa puissance est bien supérieur au loup garou que l'ont connais fort heureusement ils sont solitaires.  **Traits Psychologiques** :  Le Grendel est sujette à la frénésie et lorsqu'ils sont dans l'état de frénésie il doit réussir un test de volonté ou se transformer en bête tant que la frénésie subsiste; de même ils doivent effectuer un test de volonté pour reprendre la forme humaine. |

**Règles Spéciales** :

Le Grendel ne reprend pas forme humaine il ne l'a jamais étais.

|  |
| --- |
| **72** |
| Démon Mineur  Demonmineur | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 52 | 48 | 50 | 40 | 60 | 66 | 66 | 66 | 33 | 17 |   Le Plus Faible de tous les Démon Mineur, C'est celui invoquer par défaut en temps que démon mineur. |

**Règles Spéciales** :

L'invocateur doit passer un pacte avec le démon (à vous d'improvisé cela en RP est de négocier votre contrat)

Les Démons ne meurt pas ils deviennent instable et retourne à Hellbound.

Les Démon mineurs Doivent passer par un portail ou être invoquer.

|  |
| --- |
| **73** |
| Fiend Archer  Fiend Archer | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 62 | 58 | 60 | 50 | 66 | 66 | 66 | 66 | 43 | 28 |   Démon Mineur, Ce démon peut ce trouver sur Ile des Pirates mais il est très rare de le voir.  **Règles Spéciales** :  L'invocateur doit passer un pacte avec le démon (à vous d'improvisé cela en RP est de négocier votre contrat)  Les Démons ne meurt pas ils deviennent instable et retourne à Hellbound.  Les Démon mineurs Doivent passer par un portail ou être invoquer. |
| **74** |
| Lilim Butcher  Lilim Butcher | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 28 |   Démon Mineur, Ce démon peut ce trouver sur nécropolis of sacrifice mais il est très rare de le voir. il utilise une Dague BF et un Bouclier BF  **Règles Spéciales** :  L'invocateur doit passer un pacte avec le démon (à vous d'improvisé cela en RP est de négocier votre contrat)Les Démons ne meurt pas ils devienne instable et retourne à Hellbound. Les Démon mineurs Doivent passer par un portail ou être invoquer. Quand il est renvoyait à Hellbound il disparait en laissant tomber ses objets Ses objets sont dropable à 25% de chance du au combat il peut être détruit. (lancer deux D 100 le premier pour la Dague et le second pour le bouclier) Il attaque deux fois par tour une fois avec la dague et une autre avec le bouclier (cc-20%) |
| **75** |
| Kaim Vanul Lad  Kaim Vanul Lad | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 28 |   Démon Mineur, Ce démon peut ce trouver sur Ile des Pirates mais il est très rare de le voir. **Règles Spéciales** :  L'invocateur doit passer un pacte avec le démon (à vous d'improvisé cela en RP est de négocier votre contrat)  Les Démons ne meurt pas ils deviennent instable et retourne à Hellbound.  Les Démon mineurs Doivent passer par un portail ou être invoquer. |

|  |
| --- |
| **76** |
| Lilim Great Magnus  Lilim Great Magus | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 28 |   Démon Mineur, Elle utilise Le Sort de Rituel :  Magie Démonique de Niveau 4 - **Evocation d'un démon Majeur**  Jusque à l'invocation d'un démon majeur elle ne fera rien d'autre que incanter les règles normal d'incantation sont utiliser durant sont incantation en cas d'interruption. Elle recommencera jusque à la réussite du sort une fois le démon majeur invoqué il combat à ses coter elle attaquera alors a chaque rounds d'une attaque a coup de livre BF-3 |

**Règles Spéciales** :

L'invocateur doit passer un pacte avec le démon (à vous d'improvisé cela en RP est de négocier votre contrat)

Les Démons ne meurt pas ils deviennent instable et retourne à Hellbound.

Les Démon mineurs Doivent passer par un portail ou être invoquer.

A sa mort Elle drop le Livre Magie Démonique de Niveau 4 - **Evocation d'un démon Majeur** (500xp)

|  |
| --- |
| **77** |
| Ange Déchu  Ange Déchu | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 22 |   Démon Mineur, à l'origine c'était un ange mais il à rejoins les légions des enfers pour servir Satan. il possède une Lance BF+2 et un Bouclier BF.  **Règles Spéciales** :  Quand il est renvoyait à Hellbound il disparait mais emporte avec lui ses objets.  Il parera toujours le premier coup. Sa lance peut infliger des dommages à plusieurs adversaires jusque à 2 carrée autour de lui. |

|  |
| --- |
| **78** |
| Messenger Angel  Messenger Angel | | **Alignement** : Loyal Bon (Pour eux tuer un Humain ou un elf n'est pas un acte mauvais)  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 76 | 56 | 60 | 70 | 60 | 76 | 56 | 76 | 56 | 15 |   Les Anges sont les envoyés des dieux loyaux et bons pour aider leurs disciples les plus zélés. Leur mission est de rétablir l'ordre et d'apporter le réconfort quand le chaos se fait trop présent dans des endroits où il ne devrait pas exister.  Les Anges se divisent en deux catégories : les "Anges de Grâce" et les "Anges de Loi". |

Les premiers sont envoyés pour soulager les blessures de la chair et de l'âme causées par le Chaos. Les seconds en revanche viennent pour combattre le Chaos et tenter de l'empêcher de se répandre d'avantage.  
  
L'apparition d'un ange sur Terre demande un grand effort de la part de la divinité, leurs apparitions sont donc très rares et peu nombreux sont ceux qui ont eu la chance d'en rencontrer. Le peu d'informations dont on en dispose laisse d'ailleurs à penser qu'ils ne sont que pure invention mais plusieurs témoignages et de nombreuses fresques dans les lieux de culte démentent cette hypothèse...

Traits Psychologiques :

Tous les Anges sont immunisés aux effets psychologiques.  
Les Anges de Loi provoquent la peur aux créatures de moins de 3 mètres et causent la Terreur chez toutes les créatures Chaotiques.

Règles Spéciales :

- Tous les Anges volent comme des piqueurs.  
- Les Anges de Loi possèdent deux épées magiques (une dans chaque main) possédant chacune une rune de mort mineure. Ils possèdent également une armure magique conférant 2PA sur tout le corps.les runes de mort permet de tuer toute créature d'une espèce spécifique (gobelins, orques ou ..., par exemple); elle tuera toute créature d'un type spécifique si l'arme lui inflige le moindre dommage en combat.    
Celui qui la grave doit avoir vu une créature du type en question au cours de son existence.

Pour savoir quelle Type de créature est gravée dans la rune lancer Deux dé 12 :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| *Goblin* | *Orc* | *Elf* | *Elf Noir* | *Humain* | *Nain* | *Kamael* | *Zombie* | *Squelettes* | *Géant* | Troll | DémonMineur |

|  |
| --- |
| **79** |
| Vampire Soldier  Fervent Kanabion | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 81 | 52 | 70 | 60 | 80 | 66 | 69 | 66 | 40 | 23 |   Les Vampires sont les créatures les plus redoutables. Elles se nourrissent du sang des vivants, drainant ainsi leur force pour perpétuer leurs facultés magiques. Les Vampires ont les facultés magiques d’incanter d’un Magicien de Niveau 4 avec un libre choix de sorts de Bataille et de Magie Nécromantique. Un Vampire type |

Aura 1D4 + 1 sorts de chaque, à chaque Niveau, plus 1D10 sorts de Magie Mineure. Ceux-ci sont attribués par le Mj ou déterminés aléatoirement. Certains Vampires ont accès à des sorts de Magie Démonique. Un Vampire dispose de 40 points de Magie ou 9D8 si l’on souhaite les déterminer aléatoirement. De la même façon qu’ils peuvent lancer des sorts, les Vampires peuvent utiliser des Points de Magie pour changer de forme et en prendre un certain nombre, y compris celle d’un Grand Loup ou d’une Chauve souris Géante. Ils peuvent aussi assumer un état éthéré (immatériel). Les Vampire ne se reflètent ni dans les miroirs, ni dans l’eau, ni dans les armures extrêmement brillantes. Ils ne peuvent jamais entrer dans une maison avant d’y avoir été préalablement invités et sont experts dans l’art de se présenter comme voyageurs ou autres créatures inoffensives, afin d’être invités à entrer dans un bâtiment.

**Traits Psychologiques** :

immusnisés aux effets psychologiques

**Règles Spéciales** :

Les Vampires ont la possibilité de contrôler comme sympathisant, des Morts vivants dans un rayon de 24 mètres, tout comme un Nécromant et ce même, s'ils n'ont aucun sort de Magie Nécromantique.  
  
Le Regard d’un Vampire peut avoir un effet hypnotique. L’utilisation de cette faculté coûte 2 Points de Magie mais, si la victime échoue à un Test de Volonté, elle deviendra alors l’esclave du Vampire, le débarrassant de l’ail ou autres protections afin qu’il puisse s’alimenter. Chaque fois que le Vampire se nourrit, la victime a recours a un Test supplémentaire de Volonté afin de repousser la contrainte. Un Vampire ne peut contrôler qu’une personne de cette façon à la fois et il doit se situer à moins de 4 mètres de la victime.   
  
Pendant le jour, un Vampire doit se reposer dans un cercueil garni de terre de son pays natal. C’est seulement la nuit qu’il est actif. Au début de chaque nuit, le Vampire doit dépenser 10 Points de Magie afin de survivre sinon il restera dans un état cataleptique, incapable d’utiliser ses pouvoirs et indiscernable d’un cadavre normal. S’il est découvert dans cet état, le Vampire peut être cru mort, et par conséquent enterré ou pire (incinéré !)  
  
Les Vampires utilisent des Points de Magie pour se métamorphoser ainsi que pour incanter. Chaque changement coûte 2 Points de Magie. Les Vampires doivent faire un jet pour réussir si leurs Points de Magie restants tombent en dessous du plus petit Niveau nécessaire pour incanter (comme pour une incantation normale) et cela lui prendra un Round complet.  
  
Les Vampires ne peuvent récupérer de Points de Magie par le sommeil ou la méditation ; ils peuvent seulement le faire en drainant la force vitale des créatures humanoïdes vivantes. Chaque fois que la victime perd 1 Point de Force, le Vampire gagne 1 point de Magie ; un Vampire ne peut dépasser le total initial de ses Points de Magie par ce procédé.  
  
Un Vampire peut être blessé par des armes normales tant qu’il apparaît sous une forme matérielle mais il est immunisé contre les armes non magiques tant qu’il est sous forme éthérée et, sous cette forme il ne peut avoir recours qu’aux Points de Magie pour reprendre une forme solide bien qu’il puisse drainer la Force comme un Revenant. Un Vampire, sous forme matérielle, tué par des armes normales est instantanément transformé en fluide éthéré ; de plus il perd tous les Points de Magie qui lui restent.  
  
La destruction des Vampires : Un Vampire touché mortellement par une arme magique perd tous ses Points de Magie qui lui restent et devient cataleptique ; il ne peut ressusciter que si on lui donne environ 5 litres de sang frais, chaque demi-litre lui redonnant un Point de Magie. Dans cet état dormant, un vampire peut-être tué par incinération et, même s’il a assez de Points de Magie pour redevenir actif, il est soumis à un Test de Volonté pour se métamorphoser et s’échapper avant d’être détruit par le feu, celui-ci infligeant 3D6 Points de Dommage. Si, dans son sommeil son cœur est transpercé par un pieu en bois d’aubépine, il deviendra inactif jusqu’à ce qu’on enlève le pieu. Dans ce cas, il perdra tous ses Points de Magie au cours de cette action, et il pourra alors être détruit par incinération. La lumière du jour est néfaste aux Vampires : chaque Round d’exposition à la lumière du jour leur inflige 1D6 Points de dommage et 2D6 Points de Magie. Quand l’un des deux atteints zéro, les Vampires tombent en poussière et ils sont complètement détruits. Lorsqu’ils dorment, les Vampires ne sont pas affectés par la lumière du jour mais, si on les empêche de se nourrir, pendant suffisamment longtemps, ils se décomposent de la même façon que les corps normaux.   
  
Un Vampire peut être tenu en échec par un symbole religieux de n’importe quel dieu, qui ne soit pas en relation avec la mort ou le Chaos ; si le détenteur du symbole réussit un Test de Volonté, le Vampire peut réellement être repoussé. Si un vampire touche un symbole religieux ou s’il est frappé par celui-ci, sa chair sera brûlée par le feu, pour 1D3 Points de Dommages par le feu. Les fleurs d’ails ont un effet similaire.  
  
Les Vampires sont incapables de traverser de l’eau courante et peuvent donc être bloqués par des cours d’eau, des rivières etc… Si l’eau courante les touche, elle leur infligera 1D3 Points de Dommage pour une aspersion et plus selon l’importance du contact avec l’eau (au gré du MJ). Si un Vampire est immergé dans un cours d’eau, il doit réussir un Test de Volonté ou être détruit. Si le Test est satisfaisant, le Vampire subit quand même 3D6 Points de Dommage.  
  
La procréation des Vampires : En de rares occasions un Vampire peut transformer une de ses victimes en un autre Vampire, plutôt que de le tuer simplement. Les quelques victimes choisies seront presque toujours attirantes du sexe opposé. Pour effectuer la transformation, le Vampire draine le sang de la victime sur une période de plusieurs nuits et quand la victime a atteint zéro Point de Blessure, le Vampire ouvre une de ses propres veines, généralement de sa poitrine, et laisse la victime boire son sang. Puis la victime devenue cataleptique, meurt et peut être ramenée à la non-vie par le Vampire qui amènera à son « enfant » une nouvelle victime, laquelle devra être entièrement drainée de sang. Ceci donne suffisamment de Points de Magie au nouveau Vampire pour devenir actif et se nourrir. Les Vampires se montrent généralement dédaigneux envers le « bétail » humain qui leur sert de pâture. Ils ne sont pas enclins à leur faire bénéficier de leur « Don » ; ils sont profondément conscients que chaque nouveau Vampire dans une région augmente aussi bien la pression sur l’approvisionnement de nourriture que les chances de se faire découvrir.

|  |
| --- |
| **80** |
| Vampire Adept  Vampire Adept | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 52 | 70 | 60 | 80 | 66 | 69 | 66 | 40 | 23 |   Voir : Vampire Soldier elle attaque de la maniére suivante :  *Premier Rounds* : Magie Nécromantique de Niveau 3 - **Evocation d'une horde de squelettes**  *2éme Rounds* : Magie Nécromantique de Niveau 3 - **Evocation d'une horde de squelettes**  *3éme Rounds* : Magie Nécromantique de Niveau 3 - **Evocation d'une horde de squelettes**  *4éme Rounds* : Magie Nécromantique de Niveau 2 - **Danse Macabre de Shillien** (sur groupe 1)  *5éme rounds* : Magie Nécromantique de Niveau 2 - **Danse Macabre de Shillien** (sur groupe 2)  *6éme rounds* : Magie Nécromantique de Niveau 2 - **Danse Macabre de Shillien** (sur groupe 3)  *7éme rounds* : Magie Nécromantique de Niveau 1 - **Ponction vitale** (7PB)  *8éme Rounds* : Magie Nécromantique de Niveau 1 -**Destruction des morts- vivants** (elle détruit tous ses mort vivant mais en échange Regagne tous ses points de Blessure et les rounds recommence au Premier) n'a aucune effet si tous les morts vivant sont détruit. |

**Traits Psychologiques** :

Immunisés aux effets psychologiques

**Règles Spéciales** :

Voir : Vampire Soldier

A sa mort elle Drop le livre Rituel : **Aile de la mort** (500xp)

|  |
| --- |
| **80** |
| Vampire Magician  Vampire Magician | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 33 | 25 | 70 | 60 | 80 | 66 | 69 | 81 | 40 | 23 |   Voir : Vampire Soldier elle possaide une Dague BF-3 elle attaque de la maniére suivante :  Rounds 1 Vampire Magician - **Dont du Sang** (Elle ce coupe elle même avec sa dague et perd 1D4 B) L'ennemis ciblé Perdra Le Double de dommage sof s'il réussie un test de Fm il recevra des dommages identique  Rounds 2 Vampire Magician - **Absortion** Le Vampire draine 1D4 pts de blessures à sa victime. |

Rounds 3 Vampire Magician - **Projection du sang Noir** Le vampire ce coupe à nouveau avec la dague et envois du sang avec sa main sur sa victime ce Sang brule les vêtements et armures et inflige 1D12 Blessures à la victime. le vampire subit suite à sa coupure 1D4B

Rounds 4 Vampire Magician - **Absortion** Le Vampire draine 1D4 pts de blessures à sa victime.

Elle répète ainsi ses attaques.

**Traits Psychologiques** :

Immunisés aux effets psychologiques

**Règles Spéciales** :

Voir : Vampire Soldier

|  |
| --- |
| **80** |
| Vampire Warlord  Vampire Warlord | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 81 | 52 | 90 | 70 | 60 | 66 | 69 | 55 | 40 | 46 |   Voir : Vampire Soldier il possède une épée à deux Main qu'il porte à une seul main BF+3 le poids de l'épée est triplée.  **Traits Psychologiques** :  immunisés aux effets psychologiques  **Règles Spéciales** :  Voir : Vampire Soldier |

|  |
| --- |
| **80** |
| Disciples Of Protection  Disciples of Protection | | **Alignement** : Loyal Bon (Pour eux tuer un Humain ou un elf n'est pas un acte mauvais)  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 88 | 65 | 60 | 60 | 60 | 76 | 72 | 80 | 56 | 28 |   **Traits Psychologiques** :  Tous les Anges sont immunisés aux effets psychologiques. Les Anges de Grâce apportent le calme et la sérénité à toutes les créatures, annulant les éventuels effets de la peur.  **Règles Spéciales** :  - Tous les Anges volent comme des piqueurs. |

Le Bestiaire : Niv 80+

|  |
| --- |
| **81** |
| Demon Majeur  DemonMaj | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 88 | 88 | 88 | 88 | 88 | 88 | 88 | 88 | 88 | 48 |   **Profil Type** :  Le Plus Faible de tous les Démon Majeur, C'est celui invoquer par défaut en temps que démon majeur.  **Règles Spéciales** :  L'invocateur doit passer un pacte avec le démon (à vous d'improvisé cela en RP est de négocier votre contrat)  Les Démons ne meurt pas ils deviennent instable et retourne à Hellbound.  Les Démon majeurs Doivent passer par un portail ou être invoquer.  Les démon causent la Peur et la Terreur chez toutes les créatures vivantes. Elles-mêmes sont immunisées à tous les effets psychologiques. |

|  |
| --- |
| **82** |
| Undine  Lirein | | **Alignement** : Aucun  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 |   Lorsque l'énergie inhérente à l'un de ces quatre éléments - le Feu, l'Eau, l'Air et la Terre - s'incarne, les créatures ainsi formées sont connues sous le nom d'Elémentaux. Bien qu'il n'existe pas réellement de formes naturelles d'Elémentaux, chacune a une manifestation familière qui est, à la base, humanoïde ; cela est dû au fait que la plupart des Elémentaux sont évoqués par des Sorciers Elémentalistes ou des Druides et qu'ils répondent habituellement en imitant la forme de leur évocateur. |

**Traits Psychologiques** :

Les Elémentaux sont des manifestations physiques temporaires des quatre forces naturelles du Feu, de l'Eau, de l'Air et de la Terre. Ils n'ont aucun sens réel de l'identité personnelle ni d'intelligence individuelle. Leur mémoire est celle de leur Elément dans son entier ; parfois un Elémental paraîtra être très sage alors qu'en d'autres moments il semblera très stupide. En réalité, il leur manque quelque chose qu'un humain pourrait reconnaître comme de l'intelligence ; ils ne se posent jamais de questions, ils ne prononcent aucun jugement de quelque sorte que ce soit et ils n'ont jamais de motivation personnelle. Ils obéissent aux ordres de leur évocateur et sont détruits s'ils sont tués.

**Règles Spéciales** :

Un Elémental d'Eau, d'une taille de 5 ou plus, peut incanter un sort spécifique à eux : **Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat. Ce sort est une version plus puissante du sort boule de feu, permettant à l'enchanteur de lancer des éclairs au lieu de boules de feu. Tous les éclairs produits par un même sort devront visés un même individu, ou le même groupe. Les restrictions de cibles sont appliquées de la même façon que pour les projectiles normaux.   
Ces éclairs atteignent automatiquement leur cible. Sils sont lancés sur un groupe, ils touchent 1D3 créatures par niveau de l'enchanteur. Chaque toucher cause 1D10 points de blessures (non amorties par l'armure éventuelle) avec une force de 5. Les cibles inflammables subissent 1D8 points de dommages supplémentaires.   
Les créatures craignant le feu ou la magie, devront faire un test de peur.   
Les éclairs sont des projectiles magiques. Les victimes peuvent tenter d'en réduire les effets en réussissant un test d'initiative ; elles ne subiront alors que la moitié des dommages.   
  
Les Elémentaux ne peuvent pas être blessés par des armes normales. Leurs propres Attaques peuvent être faites dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Les Attaques d'un Elémental sont magiques et peuvent blesser les créatures qui sont immunisées à toutes les armes non-magiques.

|  |
| --- |
| **82** |
| Varangk’as  Varangka's | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 |   Les Succubes sont ces êtres magnifiques qui avec les Incubes font tourner la tête de la plupart des mortels. Seuls les plus valeureux des guerriers savent comment battre ces creatures et ne pas tomber dans leurs pièges.  Sans doute les plus terrifiantes créatures dans la famille des démons! Leur puissance ne réside pas tant dans leurs pouvoirs que dans leur manière à tromper les esprits et les sens.  Varangka's est la Reine de Succube, Elle utilise un sort à chaque round en plus d'une attaque. |

Elle utilise le sort :

Varangka's Niveau 1 - **Domination des Hommes**

**Traits Psychologiques** :

Accompagnées de leurs frères démons, les incubes, les succubes prônent la destruction de la nature et le départ pour la ville, ce lieu de prédilection, de débauche, du vice et de la luxure... Elles savent convaincre les plus farouches défenseurs de la nature, soit par leurs charmes soit par la violence, étant tout aussi douées dans ces deux domaines...

**Règles Spéciales** :

**Portée du sort** : 48 mètres / **Durée du sort** : Instantané / **Temps d'incantation** : Immédiat. Le sort de domination des hommes à 80% de rendre complètement fou amoureux les hommes au alentours. Ceux-ci feront tous pour la protéger allants jusque à parer des coups de leurs alliées et s'il s'emporte pouvant allez jusque à tuer leurs amis. Une fois sous contrôle vous pouvez effectuer un test de FM tous les deux Tours pour vous libérez de l'emprise du sort. à chaque échec le sort devient plus difficile à retirer (-10% de réussite par échec) une fois ) 100% elle vous contrôle totalement est vous devenez sont esclave jusque à ce quelle soit instable est retourne à Hellbound.

Varangka's Devient instable à partir de B = 50

Si elle tombe à B = 0 elle retourne tous simplement à Hellbound.

|  |
| --- |
| **82** |
| Disciples Of Authority  Disciples of Authority | | **Alignement** : Loyal Bon (Pour eux tuer un Humain ou un elf n'est pas un acte mauvais)  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 |   **Traits Psychologiques** :  Tous les Anges sont immunisés aux effets psychologiques. Les Anges de Loi provoquent la peur aux créatures de moins de 3 mètres et causent la Terreur chez toutes les créatures Chaotiques. |

**Règles Spéciales** :

- Tous les Anges volent comme des piqueurs.

|  |
| --- |
| **82** |
| Aenkinel  Bloody Karik | | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 |   **Traits Psychologiques** :  Les démons causent la Peur et la Terreur chez toutes les créatures vivantes. Elles-mêmes sont immunisées à tous les effets psychologiques.  **Règles Spéciales** :  L'invocateur doit passer un pacte avec le démon (à vous d'improvisé cela en RP est de négocier votre contrat)  Les Démons ne meurt pas ils deviennent instable et retourne à Hellbound.  Les Démon Supérieur Doivent passer par un portail ou être invoquer ils nécessite toujours un sacrifice. |
|  | |  |

Le Bestiaire : Raid Boss

## Queen Ant



**Alignement** : Chaotique mauvais

**Profil Type** :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | - | 200 |

Les Fourmies géante sont une véritable plaie elle garde les caractéristique propre à la fourmis est donc une force incroyable, Ses morsures inflige BF+4 et peuvent paralysé. La Reine des Fourmis est une menace très puissante non seulement elle même mais sont armée qui n'en fini pas, des quelle est menacée toutes la fourmilière est prévenu est rapplique... à vous de voir si vous voulez subir une bataille submergée par le nombre. **Traits Psychologiques** : immunisé aux effets psychologiques.

**Règles Spéciales** :

La morsure peut paralyser durant un round à 11% de chance

## Orfen



**Alignement** : Chaotique mauvais

**Profil Type** :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 7 | 250 |

Orfen était à l'origine une gardienne des arbres magiques vénéré par les Elfs mais la guerre entre les hommes et les elfs à ravager la nature quelle aimai et protéger, maintenant elle cherche la vengeance et n'hésitera pas à utilisez tous les moyens pour y parvenir.

**Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques. Sauf à la peur du Feu

**Règles Spéciales** :

Résistance au flèche +4BE

## Zaken



**Alignement** : Chaotique mauvais

**Profil Type** :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 11 | 300 |

Zaken est aussi appelée Le Roi des Mers, Puissant Pirate nécromancien il commande des flottes entière de vaisseaux fantômes, il contrôle parmi eux : zombie, squelette et bien d'autre horreur. Les Etrange pouvoir de Zaken lui accorde 7 attaques à l'épée BF.

**Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques. Sauf à la peur du Feu

## Baium



**Alignement** : Chaotique mauvais

**Profil Type** :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 11 | 370 |

Baium à était un puissant Roi voulant égaler les Dieux ils construisis une tours pour allez jusque aux dieux ses derniers fous de rage l'ont transformer en un terrible monstre. **Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques. Sauf à la peur du Feu. Il cause la terreur aux créatures inférieures à 3m et la peur à toutes les autres.

## Antharas



**Alignement** : Chaotique mauvais

**Profil Type** :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | - | 400 |

Antharas Fils de Shillien Dragon de la destruction, il est aussi appelé le Dragon Indestructible à cause de sa carapace qui lui accorde une Bonus d'armures de +8 et +4 en résistance magique.

**Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques. Il cause la terreur aux créatures inférieures à 3m et la peur à toutes les autres.

## Valakas



**Alignement** : Chaotique mauvais

**Profil Type** :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | - | 450 |

Valakas Enfant de la déesse Shillien Dragon du Feu, de la rage et de la colère il est une force à l'état pur capable de tuer des armées entière grâce à sont terrifiant souffle de feu.

**Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques. Il cause la terreur aux créatures inférieures à 3m et la peur à toutes les autres.

## Beleth



**Alignement** : Chaotique mauvais

**Profil Type** :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 333 |

Beleth Démon de la Malice, il était à l'origine Humain mais après un marcher avec Satan il est lui même devenu l'un des puissant de l'univers du Chaos. Beleth est aussi le démon vénéré par de nombreux nécromancien Il est capable d'invoquer toutes créatures mortes ou démoniaque jusque à démon Majeur. Il à bien entendu des Démons Supérieur à son service. Il est manipulateur est Vicieux ne vous fiez jamais à sa parole !

**Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques. Il cause la terreur aux créatures inférieures à 3m et la peur à toutes les autres.

## Satan



**Alignement** : Chaotique Absolue

**Profil Type** :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **Fm** | **Soc** | **B** |
| 66 | 66 | 666 | 666 | 66 | 66 | 66 | 666 | 66 | 666 |

A l'origine Satan est un des Enfants de Shillien il à tenter de prendre le contrôle des enfers, mais sa tentative fut un échec, il s'enfuit alors à Hellbound ou il règne en tant que Seigneur Démon, il est le Roi Démon est combien bien étendre son pouvoir jusque à l'absolue. Sa plus grande Joie est de voir le désespoir et la souffrance dans les yeux de ses victimes.

**Traits Psychologiques** :

Immunisé aux effets psychologiques. Il cause la terreur aux créatures inférieures à 3m et la peur à toutes les autres.

**Règles Spéciales** :

Satan est invulnérable, Il ne peut être vaincu. Du moins c'est ce que l'ont dit à sont sujet.

Le Bestiaire : Humanoïde

Vous l’aurez surement compris le monde de Lineage ][ est très dangereux la mort peut tomber au détours d’une ruelle, mais ce n’est pas forcément un monstre qui métra fin à votre propre existence, ne pensé pas aux dieu, vous n’avez pas à regarder aussi loin, cela peut être même l’un de vos propre frère. C’est pourquoi à la suite de ce livre vous trouverez les tables courante des personnages Humanoïde que vous pourriez affrontez.

Humain

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Novice  garde | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 10 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde  garde | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 11 | |
| Garde Expérimenté  garde | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 12 | |
| Garde Expert  garde | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 13 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Elite  elite | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 16 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bandit  bandit | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 10 |   Les bandits sont généralement équiper d'une Dague si ils sont plusieurs l'un d'entre eux aura une épée. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Chef Bandit  chefbandit | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | 25 | 30 | 40 | 25 | 25 | 25 | 40 | 25 | 17 |   Equipée d'une épée BF , d'un Gilet de cuir qui lui apporte BA +1 sur le corps et d'une Jambières de cuir qui lui apporte BA+1 sur les jambes. |

Elf Noir

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Novice DE  Novice | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 25 | 15 | 15 | 35 | 35 | 30 | 35 | 10 | 8 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde DE  Garde | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | 30 | 20 | 20 | 40 | 40 | 35 | 40 | 15 | 9 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Expérimenter DE  Garde | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 36 | 36 | 26 | 26 | 46 | 46 | 41 | 46 | 21 | 10 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Expert DE  Garde | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | 40 | 30 | 30 | 50 | 50 | 45 | 50 | 25 | 11 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Elite DE  Elite | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 55 | 45 | 45 | 65 | 65 | 60 | 65 | 40 | 14 | |

Elf

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Novice Elf  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Elf\Anciel.png | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 25 | 15 | 15 | 35 | 25 | 35 | 30 | 25 | 9 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Elf  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Elf\Anciel.png | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | 30 | 20 | 20 | 40 | 30 | 35 | 35 | 30 | 10 | |
| Garde Expérimenté Elf  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Elf\Male Elf Mercenary.png | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 36 | 36 | 26 | 26 | 46 | 36 | 41 | 41 | 36 | 11 | |
| Garde Expert Elf  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Elf\Male Elf Mercenary.png | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | 40 | 30 | 30 | 50 | 40 | 45 | 45 | 40 | 12 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Elite Elf  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Elf\Eternity Wanderer Staris.png | **Alignement** : Loyal Bon  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 55 | 45 | 45 | 65 | 55 | 60 | 60 | 55 | 15 | |

Orc

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Novice Orc  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Orc\Orc Male Mercenary.png | **Alignement** : Loyal mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 35 | 15 | 40 | 40 | 25 | 25 | 25 | 10 | 10 | 13 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Orc  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Orc\Mercenary Private.png | **Alignement** : Loyal mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | 20 | 45 | 45 | 30 | 30 | 30 | 15 | 15 | 14 | |
| Garde Expérimenté Orc  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Orc\Flame Successor Akkan.png | **Alignement** : Loyal mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 46 | 26 | 51 | 51 | 36 | 36 | 36 | 21 | 21 | 15 | |
| Garde Expert Orc  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Orc\Chianta.png | **Alignement** : Loyal mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 50 | 30 | 55 | 55 | 40 | 40 | 40 | 30 | 30 | 16 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Elite Orc  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Orc\Jaff.png | **Alignement** : Loyal mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 65 | 45 | 70 | 70 | 55 | 55 | 40 | 40 | 40 | 19 | |

Nain

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Novice Nain  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Nain\Altran.png | **Alignement** : Loyal Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 25 | 25 | 30 | 30 | 20 | 40 | 25 | 10 | 20 | 11 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Nain  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Nain\Dwarf Male Mercenary.png | **Alignement** : Loyal Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 30 | 30 | 35 | 35 | 25 | 45 | 30 | 20 | 25 | 12 | |
| Garde Expérimenté Nain  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Nain\Runant.png | **Alignement** : Loyal Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 36 | 36 | 41 | 41 | 31 | 51 | 36 | 21 | 31 | 13 | |
| Garde Expert Nain  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Nain\Tobald.png | **Alignement** : Loyal Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 40 | 40 | 45 | 45 | 35 | 55 | 40 | 25 | 35 | 14 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Elite Nain  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Nain\Cromwell.png | **Alignement** : Loyal Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 55 | 60 | 60 | 50 | 55 | 55 | 55 | 50 | 17 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Golem Nain  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Bestiaire\Images\Bestiaires\0353.png | **Alignement** : Neutre  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | - | 70 | 70 | - | 150 | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |

Kamael

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Novice Kamael  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Kamael\Caravaner Gort.png | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 55 | 55 | 55 | 10 | 10 | 25 | 25 | 10 | 10 | 7 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Kamael  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Kamael\Solaia.png | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 60 | 60 | 60 | 15 | 15 | 30 | 30 | 15 | 15 | 8 | |
| Garde Expérimenté Kamael  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Kamael\Auren.png | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 66 | 66 | 66 | 21 | 21 | 36 | 36 | 21 | 21 | 9 | |
| Garde Expert Kamael  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Kamael\Basil.png | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 70 | 70 | 70 | 25 | 25 | 40 | 40 | 25 | 25 | 10 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Elite Kamael  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Kamael\Garden Guard.png | **Alignement** : Chaotique Mauvais  **Profil Type** :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 75 | 75 | 75 | 30 | 30 | 55 | 55 | 30 | 30 | 13 | |