

LIVRET 5 : BESTIAIRE (A-Z)

Ce document recense les fiches techniques des adversaires, classées par ordre alphabétique.

LEXIQUE DES ABRÉVIATIONS

Combat	Type / Cible	Talents
Att : Attaquer	dir : Direct	Tal : Talents
Pro : Se Protéger	cir : Circulaire	Athlé : Athlétisme
Type : Type	saisie : Saisie	Acro : Acrobatie
Cible : Cible	tête : Tête	Méca : Mécanique
Def : Défense	tronc : Tronc	Subti : Subtilité
Res : Résistance	mbre : Membres	Percep : Perception
		Surv : Survie
		Sav Acad : Savoir Académique

Araignées :

Géante

- **Dangerosité** : 1
- **Description** : Créature cauchemardesque de la taille d'un poney, tapie au plafond.
- **Allonge** : Distance (Toile), Moyenne (Pattes), Courte (Crochets).
- **Stats** : **Att** : saisie +1, **Pro** : vs dir +1, **Tal** : Surv +1.
- **Tactique** : Tente une Att saisie (Toile) depuis le plafond pour entraver la cible avant de l'empoisonner avec une Att dir (crochets).

Caméléon

- **Dangerosité** : 1+

- **Identique à Géante + Acro +1** (corps qui se fond dans l'environnement, difficile à repérer si cachée)

Colossale

- **Dangerosité** : 2
- **Description** : Souvent une très vieille araignée géante qui au fil du temps est devenue encore plus grande et dangereuse, souvent à la tête d'une colonie d'araignées géantes.
- **Allonge** : Distance (Toile), Moyenne (Crochets).
- **Stats** : **Att** : saisie +2, dir +1, **Pro** : vs dir et saisie +1, tronc, mbre et tête +1 (Chitine, Dur : 6), **Tal** : Surv +1.
- **Tactique** : Tente une Att saisie (Toile) pour entraver la cible avant de l'empoisonner avec une Att dir (crochets).

Caméléon Colossale

- **Dangerosité** : 2+
- **Identique à Colossale + Acro +2** (corps qui se fond parfaitement dans l'environnement, quasi impossible à repérer si cachée)

Bandits humains :

Vaurien

- **Dangerosité** : 1
- **Description** : Brigand armé d'une hache ou d'une masse.
- **Allonge** : Moyenne.
- **Stats** : **Att** : cir +1, **Tal** : Subti +1.
- **Tactique** : Met tout son poids dans des coups larges pour briser la garde.

Brute

- **Dangerosité** : 1+
- **Description** : Colosse cicatrisé avec armure de cuir et hache lourde, souvent chef d'un groupe de Vaurien.
- **Allonge** : Longue (Hache à deux mains).
- **Stats** : **Att** : cir +1 et saisie +1, **Pro** : tronc et mbre +1 (Armure de cuir, Dur : 6).
- **Tactique** : Privilégie les attaques lourdes (Att cir) ; utilise sa force pour une Att saisie et jeter au sol si l'adversaire esquive / bloque trop.

Coupe-jarret

- **Dangerosité** : 1+
- **Description** : Brigand coutumier des pillages et des embuscades.
- **Allonge** : Distance (Arc, Arbalète ou fronde) et Moyenne (Arme à une main) ou Courte (Dague).
- **Stats** : **Att** : dir et saisie +1, **Tal** : Athlé et Acro +1.
- **Tactique** : Leurs embuscades depuis une position dissimulée (Acro +1) sont redoutables et difficile à détecter pour éviter la surprise (attention l'avantage que confère une attaque surprise est redoutable pour les PJ, souvent mortelle)

Chef de bande

- **Dangerosité** : 2+
 - **Description** : Chef de groupe hétéroclite (divers types de bandits) ou homogène (même type de bandits) de bandits humains, peuvent parfois avec leur groupe s'associer à d'autres espèces ou groupe d'autres espèces.
 - **Allonge** : Distance (Arc, Arbalète ou fronde) et Moyenne (Arme à une main) ou Courte (Dague).
 - **Stats** : **Att** : dir et saisie +2, **Pro** : vs dir, cir et saisie +1, tronc et mbre +1 (Armure de cuir, Dur : 6), **Tal** : Percep, Athlé et Acro +1.
 - **Tactique** : Reste discret pour repérer l'ennemi le plus problématique et établir une stratégie pour l'occire rapidement.
-

Chevaux :

De monte

- **Dangerosité** : 0
- **Description** : Cheval rapide et endurant.
- **Allonge** : Moyenne (Sabots).
- **Stats** : **Tal** : Athlé, Surv et Percep +1.
- **Tactique** : Tente de repousser violemment l'attaquant avec ses sabots, ne peut pas attaquer si monté.

De Guerre (Destrier)

- **Dangerosité** : 1 (1+ avec barde)
 - **Description** : Cheval robuste et puissant, entraîné au combat.
 - **Allonge** : Moyenne (Sabots).
 - **Stats** : **Att** : dir +1, **Tal** : Athlé, Surv et Percep +1, **si barde équipée Pro** : tête, tronc et corps +2 (Dur 8), **Tal** : Athlé passe à 0.
 - **Tactique** : Tente de repousser violemment l'attaquant avec ses sabots, ne peut pas attaquer si monté.
-

Drakes :

Rocheux

- **Dangerosité** : 0+
- **Description** : Gros lézard trapu aux écailles rocheuses de la taille d'un cheval.
- **Allonge** : Moyenne (Morsure).
- **Stats** : **Pro** : tronc, mbre et tête +2 (Globale, Dur : 8) , vs saisie +1, **Tal** : Acro et Surv +1.
- **Tactique** : Reste immobile, ressemblant à un rocher, en attendant de surprendre une malheureuse proie qui s'approche trop près, peu rapide il ne poursuit pas une proie qui le fuit, si il la manque.

Gobelins :

Eclaireur

- **Dangerosité** : 0
- **Description** : Petit, vicieux et très mobile, jamais seul.
- **Allonge** : Longue (Fronde) et Courte (Dague rudimentaire).
- **Stats** : **Pro** : vs cir +1, **Tal** : Athlé et Surv +1.
- **Tactique** : À distance, utilise leur fronde pour harceler leurs adversaires, engagé au CàC, poignarde les mbre pour avoir l'opportunité de reprendre de la distance. Dresse parfois des Loups Gris pour les aider à pister ou combattre, tandis qu'ils restent à distance.

Bagarreur

- **Dangerosité** : 0+
- **Description** : Petit, vicieux et teigneux.
- **Allonge** : Longue (Massue cloutée à deux mains) ou Courte (Morsure).
- **Stats** : **Pro** : vs cir et dir +1, **Tal** : Athlé et Acro +1.
- **Tactique** : Se cache en embuscade devant les éclaireurs. Utilise maladroitement une arme trop grande pour eux. Rageux : si l'adversaire évite 2x leur attaque, ils lâchent leur arme pour bondir et tenter de le mordre.

Chef

- **Dangerosité** : 1+
- **Description** : Grand goblin armé d'une massue.
- **Allonge** : Longue (Massue cloutée à deux mains).
- **Stats** : **Att** : cir et saisie +1, **Pro** : vs cir et dir +1, **Tal** : Athlé et Acro +1.
- **Tactique** : Donne ses ordres en restant caché puis sort de sa cachette pour achever les ennemis et montrer sa force aux autres Gobelins.

Kobolds :

Traqueur

- **Dangerosité** : 1
- **Description** : Créature chétive mais rapide et adroite.
- **Allonge** : Moyenne (Petite Lance).
- **Stats** : **Att** : dir +1, **Tal** : Percep, Surv et Athlé +1.
- **Tactique** : Charge rapidement sa proie pour lui percer le torse avec sa lance.

Shaman

- **Dangerosité** : 1
- **Description** : Kobold aux écailles vives maniant un bâton orné d'os, dirige un petit groupe de Kobold.
- **Allonge** : Distance (Magie).
- **Stats** : **Att** : cir et saisie (Magie) +1, **Pro** : vs dir +1, **Tal** : Percep et Athlé +1.

- **Tactique** : Tente d'immobiliser ses adversaires pour permettre aux Kobolds Traqueurs de les achever avec leur lance. Seul ou si les Kobolds Traqueurs sont trop loin, attaque avec des sorts de zone.
-

Loups :

Gris

- **Dangerosité** : 1
- **Description** : Prédateur rapide cherchant à mettre sa proie au sol.
- **Allonge** : Courte (Morsure).
- **Stats** : **Att** : saisie +1, **Tal** : Athlé, Surv et Percep +1.
- **Tactique** : Charge pour mordre les mbre et forcer une mise au sol via Att saisie.

Géant (Worg)

- **Dangerosité** : 1
 - **Description** : Loup de la taille d'un cheval, maléfique et intelligent.
 - **Allonge** : Moyenne (Morsure).
 - **Stats** : **Att** : saisie et dir +1, **Tal** : Athlé, Surv et Percep +1.
 - **Tactique** : Cherche à renverser la cible (Att saisie).
-

Mercenaires, milice et armée :

Garde ou fantassin

- **Dangerosité** : 1
- **Description** : Soldat, milicien ou mercenaire employé pour protéger un lieu, une personne ou un convoie.
- **Allonge** : Longue (Lance).
- **Stats** : **Att** : dir +1, **Pro** : vs dir +1 sous condition (Bouclier, Dur 12).
- **Tactique** : Utilise son allonge et se met en défense s'il est menacé en attendant des renforts.

Vétan

- **Dangerosité** : 1+
- **Description** : Dirige souvent un groupe de garde ou constitue un groupe d'élite.
- **Allonge** : Longue (Lance).
- **Stats** : **Att** : dir +1, **Pro** : vs dir, cir, saisie +1, vs dir +1 supplémentaire sous condition (Bouclier, Dur 12), tronc et mbre +1 (Armure de cuir, Dur 6), **Tal** : Athlé 0 (à cause de l'armure) et Percep +1.
- **Tactique** : se regrouper en formation pour combattre efficacement et durablement.

Chevalier

- **Dangerosité** : 2+
- **Description** : Combattant d'élite souvent au service d'un noble, généralement chevauchant un cheval de guerre.

- **Allonge** : À cheval : Longue (Lance d'arçon), à pied : Moyenne (Épée longue ou Masse d'arme).
 - **Stats** : **Att** : dir et cir +2, **Pro** : vs dir, cir, saisie +1, vs dir +1 supplémentaire sous condition (Bouclier, Dur 12), tête, tronc et mbre +3 (Armure de plaques, Dur 10), **Tal** : Athlé 0 et Percep -1 (à cause de l'armure complète) et Sav Acad +1.
 - **Tactique** : charge à cheval profitant de l'avantage d'une position surélevée (bonus d'Att applicable).
-

Morts vivants :

Squelette

- **Dangerosité** : 0
- **Description** : Squelette d'une créature (Rat Géant, Loup Gris, Cheval, Humain, Orque, Elfe, Nain, Gobelin, Kobold) animé par magie.
- **Allonge** : Variable suivant la créature et si elle possédait une arme de son vivant.
- **Stats** : **Pro** : vs dir +1.
- **Tactique** : Avance et frappe mécaniquement.

Zombie (Cadavre Ambulant)

- **Dangerosité** : 1+
- **Description** : Corps plus ou moins décomposé d'une créature (Rat Géant, Loup Gris, Cheval, Humain, Orque, Elfe, Nain, Gobelin, Kobold) animé par magie.
- **Allonge** : Courte (Saisie ou Morsure).
- **Stats** : **Att** : saisie +1, **Pro** : tronc, mbre et tête +1 (Globale, Dur : 6).
- **Tactique** : Humanoïde : une fois sa proie attrapée via Att saisie, tente de profiter de l'avantage de la saisie pour mordre. Animal : tente de mordre.

Amas de corps

- **Dangerosité** : 2+
 - **Description** : Assemblage chaotique de cadavres humanoïdes en une énorme masse difforme doté de nombreux bras et visages affichant une expression de souffrance extrême.
 - **Allonge** : Moyenne (Saisie avec ses bras difformes).
 - **Stats** : **Att** : saisie +2, **Pro** : tronc, mbre et tête +2 (Globale, Dur : 8).
 - **Tactique** : Cherche le contact pour utiliser ses bras multiples en Att saisie et étouffer ses victimes qu'il incorpore à son propre corps.
-

Ogre :

Brute

- **Dangerosité** : 2+
- **Description** : Colosse de 3 mètres maniant un tronc ou un pilier. Il s'associe parfois à un grand groupe de Gobelins.

- **Allonge** : Longue (À deux mains).
- **Stats** : **Att** : cir +2 et saisie +1, **Pro** : vs saisie +1, tronc, mbre, tête +1 (Dur : 6), **Tal** : Athlé +1.
- **Tactique** : Effectue de grands moulinets pour balayer ou broyer plusieurs ennemis.

Mage

- **Dangerosité** : 2+
 - **Description** : Colosse de 3 mètres capable de lancer des sorts sans avoir besoin d'un focalisateur magique. Intelligent, il dirige en général un groupe d'Ogre Brute.
 - **Allonge** : Variable (Sort).
 - **Stats** : **Att** : tronc et mbre +2, saisie +1, **Pro** : vs saisie +1, tronc, mbre, tête +2 (Dur : 8), **Tal** : Sav Acad et Percep +1.
 - **Tactique** : Invisibilité pour surprendre (avantage) ou fuir, Vol, Transposition, Immobilisation puis dévoration.
-

Ours :

Brun Adulte

- **Dangerosité** : 1+
 - **Description** : Bête massive.
 - **Allonge** : Moyenne (Pattes).
 - **Stats** : **Att** : cir et saisie +1, **Pro** : tronc, mbre et tête +1 (Globale, Dur : 6), **Tal** : Percep et Surv +1.
 - **Tactique** : Se dresse pour intimider, puis frappe en Att cir ou tente d'écraser la cible (Att saisie).
-

Peuple :

Paysan

- **Dangerosité** : 0
- **Description** : Villageois avec un outil de ferme.
- **Allonge** : Moyenne ou Courte (Outil de ferme).
- **Stats** : **Tal** : Surv +1.

Marchand

- **Dangerosité** : 0
 - **Description** : Dans son échoppe ou sur la route avec un chariot tiré par une âne ou un cheval (quand leur finance le permet, ils emploient des gardes pour protéger leur marchandises).
 - **Allonge** : Courte (Dague).
 - **Stats** : toutes à 0.
-

Rats :

Géant

- **Dangerosité** : 0
 - **Description** : Bête de la taille d'un chien, sale et affamée.
 - **Allonge** : Courte (Morsure).
 - **Stats** : toutes à 0.
 - **Tactique** : Le nombre fait la force.
-

Sangliers :

Géant

- **Dangerosité** : 1+
 - **Description** : Bête musculeuse aux défenses acérées.
 - **Allonge** : Moyenne (Crocs).
 - **Stats** : **Att** : dir +1, **Pro** : tronc et tête +1 (Dur : 6).
 - **Tactique** : Charge de face pour un impact frontal puissant.
-