**Bestiaire**

Les cuisiniers se servent de leurs familiers afin de s'occuper des plats, de les garder, les avertir, transporter ou encore couper des morceaux.

**Familiers :**

Cerberus : Chien géant à trois têtes gardien des Enfers.

Chien : Chien de chasse bien dressé permettant à l'assistant de récupérer les proies de petite taille ou de taille moyenne. Il existe un grand nombre de race de chiens chez les nains.

Dragon de feu : Dragon fait de lave plus ou moins durcit. Ce dragon peut cracher du feu.

Dragon des plaines : Dragon pouvant voler.

Dragon des Montagnes : Dragon pouvant creuser la terre avec ses pattes puissantes, possède une carapace dense et résistante.

Dragon undead : Dragon mort vivant lent mais destructeur.

Fouisseur : Animal pacifique disposant d'un odorat et d'un sens du goût développé. Il n'est pas rare de voir les fouisseurs chercher de la nourriture constamment sans même dormir pendant plusieurs jours.

Guerriers squelettes : Squelettes plus ou moins résistants suivant le niveau se battant à l'épée.

Loups undead : Loups morts vivants rapide qui lacèrent les ennemis à coups de crocs et de griffes.

Ours des montagnes : Mammifère de très grande taille (certains avoisinant les 5m une fois debout). Ce familier permet aux chasseurs de chasser de très grandes proies et est extrêmement résistant lors des combats.

Ours Femuy : Ours de taille humaine une fois debout. Très puissant, cet ours permet de séparer de gros morceaux de viande sans fatigue ainsi que de déplacer de lourdes charges. De plus, cet ours fera un très bon garde manger.

Puma : Félin pouvant grimper aux arbres afin de débusquer certains animaux

Tigre : Félin blanc et noir ou fauve et noir suivant la saison. Très rapide, ce familier permet de rabattre et tuer des proies de grandes tailles.

Traqueur : Animal ayant une capacité de se mouvoir sans attire l'attention importante. Ce grand familier, dépourvu de poils et ayant une musculature prononcée est extrêmement rapide et endurant. Sa large gueule peut engloutir la moitie d'un nain en une bouchée. Ils sont durs à dresser, et sont donc tout naturellement confiés aux seuls capable de les dresser de par leur grande expérience, les maitres chasseurs.

Yamata no Orochi : Hydre à trois têtes. Très grande allonge, efficace à moyenne et courte distance.

Serviteurs : Taupes que l'on peut trouver dans les galleries en construction

**Bestiaire (100/100) :**

1.Rodeur : humanoide a tres long bras finis par de grandes griffes. Ils ont un bandeau sur les yeux afin d'acroitre leurs autres sens.

2.Olioman : Grand cerf possedant des bois ayant une envergure d'environ 1 a 3m.

Ominas : Fourmis geantes qui se tiennent sur deux pattes et ont quatre pattes

3. \* Ominas Gigantis : Reine de la fourmilliere

4. \* Guerrier Ominas : Plus gros que les ouvriers, ils sont en general bien arme et lourdement cuirasses

5. \* Ouvrier Ominas : Les plus petits et les plus nombreux des Ominas, ils restent tres dangereux car ils peuvent cracher des jets d'acides qui peuvent traverser meme les boucliers les plus resistants

6.Ungar : Humanoides a tete de seth

7.WarDogs : Grand chien intelligents, cuirasse et dresse pour la guerre par les Ungars

8.Traqueurs : Animal ayant une capacité de se mouvoir sans attire l'attention importante. Ce grand carnivore, dépourvu de poils et ayant une musculature prononcée est extrêmement rapide et endurant. Sa large gueule peut engloutir la moitie d'un nain en une bouchée.

9.Loup des steppes : Loup deux fois plus grand qu'un loup normal. Ils sont tailles pour pouvoir chasser les oliomans. Une meute de Loup des steppes reussit meme a effraye des Traqueurs solitaires.

10.Oliur : Lions mesurant plus d'1m80 de haut et pouvant atteindre 5m de long

11.Carcarus : Espece de griffon, corps de lion et tete d'aigle

12.Ragma : Scorpions geants

13.Komur : Grand varan carnivore dont la carapace est aussi dure que l'acier

14.Pariam : Grand minautore

15.Soral : Cheval undead, herbivore mais agressif

16.Venaris : Araignees empoisonnant leurs cibles avant de les manger

17.Arboris : Grandes araignees vertes agressives, tombant des arbres

18.Denum : Grand mammifere herbivore pouvant devenir agressif si la faim ou la peur l'y pousse

19.Scorpions Noirs : Brigands du desert, vouant un culte au scorpions, armes empoisonnees

20.Deri : Guepes geantes

21.Harpies : Betes volantes, humanoides a ailes d'aigles

22.Empereur des marais : Grand serpent que l'on trouve le plus souvent dans les marais mais aussi quelques fois dans l'ocean ou les grands lacs

23.Zuril : Spectres armes et cuirasses

24.Elfes de Zurils : Elfes corrompus, specialistes du camouflage

25.Brak'Dir : Colosse de pierre, animé par une très ancienne magie elfique

26.Anciens : Des tigres millenaires, vivant dans des grottes reculees

27.Morga : Reptile cuirasse, lent mais puissant

28.Peras : Gros taureau avec des cornes puissantes

29.Priora : Fanatiques vivant dans les montagnes, attaquant toutes personnes cherchant a passer

30.Bollor : Grands arbres doues de vie, Gardiens des troupeaux de Peras

31.Zerius : Centaures

32.Yveria : Habitant des profondeurs, ces feroces guerriers humanoides se battent avec des filets et des harpons

33.Aruk : Grandes chevres taillees pour vivre dans les rudes montagnes du nord. Leurs pattes musclees et leurs cornes aiguisees en font un adversaire redoutable.

34.Marawh : Mantes géantes

35.Switi : Sortes de crocodiles vivant dans les regions proche de rivieres

36.Trusa : rhinoceros blinde par des plaques pouvant faire jusqu'à 20cm d'epaisseur

37.Syra'k : Taupes pouvant atteindre 1m50 de long, tres trapues, et possedant des pattes pourvues de griffes puissantes

38.Vir'ta : demons de l'ancien monde, prisonnier de la terre et sortis de leur hibernation lors d'un eboulement dans une cite naine

39.Gan'si : Elementaire de terre, il se sert des rochers alentours comme d'une arme ou d'une armure

40.Sima : Singe d'environ 2m de haut et plus de 3m d'envergure, ils sont extremement agiles et peuvent poser d'enormes problemes aux voyageurs egares

41.Surar : Chauve souris nocturnes, tres rapide sur terre comme dans les airs, elle est carnivore et peut tres bien se mesurer a un sima sur terre

42.Galkimien : Poisson a pattes, un peu pataud sur terre mais puissant

43.Batry : mammiferes noir, nocturne et omnivore

44.Targ : troll du desert

45.Syyrma : pieuvre geante vivant dans les grands lacs

46.Arruvna : creature craintive, pouvant attaquer si acculee, ressemblant a un diablotin avec le bas du corps de tigre

47.Sarm : Gros serpents se deplacant sous le sable

48.Warz : peuple humanoide pas tres evolue, vivant dans les grottes, parmi les plus dangereux ennemis des Morns

49.Tyrmn : Golem de glaise, protecteurs des oasis du desert, peu sensibles aux degats physique

50.Ary : tribus d'hommes tritons, vivant a une extremite de la plage

51.Kummi : Tortues de guerre lourdement carapacees et armees dressees par les Arys

52.Pirates : pirates humains arrivant periodiquement sur la plage pour depenser leur or

53.Bannis : Les bannis sont des elfes qui n'ont pas respectes la treve ou ont commis de lourdes fautes dans leur communaute. Ils vivent dorenavant sur la plage sans possibilite de retour dans la foret

54.Mizzy : elemental de l'eau

55.Kazzy : elemental du vent

56.Sukulet : spectres des marins morts noyes apres leurs naufrage sur les recifs, abondant pres des cotes

57.Opia : bandits des grands chemins, bases dans un repaire pres des contreforts des montagnes

58.Hy : elemental de feu

59.Kiarty : Petits humanoides armes de masses

60.Ogre : Ogre geant

61.Troll : Troll

62.Cracheuse : Limace crachant un acide dissolvant les armures et les heros

63.Flama : Cheval noir, enflamme aux pattes queue et criniere

64.Hün : Felin d'environ 90cm de haut, pouvant se fondre dans son environnement

65.Vlaos : Moines sectaires, adeptes des arts martiaux

66.Barmas : Fantomes des nains morts aux combats

67.Muryamin : Lezard des bois, d'environ 2m de long, tres rapide et tres puissant

68.Voltor : Aigles geants

69.Karras : Corbeaux geants

70.Voryatulis : Elfes ayant modifies leurs corps par magie afin de rapprocher leurs corps de ceux des animaux

71.Myviatu : Agillys captures par les voryatulis dont les corps ont ete modifies pour optimiser leurs capacités et en faire des armes mortelles

72.Taho : Taoistes corrompus

73.Gravita : Magiciens nains ayant une affinite avec la terre

74.Nosferatu : Chauve souris geante vampire

75.Assassin : Assassin, de race inconnus, maniant des armes mortelles, furtivite tres elevee

76.Cavaliers Farls : Cavaliers créés par une civilisation ancienne, leur servant à la défense de leur territoire.

77.Fantassin Farls : Fantassins créés par une civilisation ancienne, leur servant à la protection de leur territoire.

78.Archers Farls : Archers créés par une civilisation ancienne, leur servant à la protection de leur territoire.

79.Général Farl : Général créé par une civilisation ancienne, ce général dirige toutes les troupes de son secteur.

80.Bulri : Boeufs pacifistes, donnant une viande tres savoureuse. Attention toutefois, car l'attaque sur un individu risque fortement d'entrainer la charge du troupeau.

81.Sneaky : Creatures tres petites (environ 1m) extrement furtives. Leur principal talent est de detrousser les voyageurs pour leur voler leur materiel, ou tout autre objet de valeur ou non. Ils sont particulierement attires par les objets brillants.

82.Lebraude : Salamandre elementaliste de feu, elle vit dans les endroits extremement chaud comme les volcans mais peut aussi se retrouver dans des endropits chauds et secs, comme le desert.

83.Ilgyan : Mille patte se trouvant au plus profond des forets. Ils s'accrochent sur les flancs des arbres pour se laisser tomber sur leurs proies, qui mange les fruits tombés de l'arbre.

84.Sarvo : Crapaud geant vivant dans les marais, il se cache dans la vase, pour jaillir des qu'une proie s'approche trop de lui.

85.Farbel : Fouine utilisant des faux et le pouvoir du vent pour se déplacer

86.Itseed : Grand singes vivants dans les grottes à flanc de montagnes

87.Marin noyé : Spectre de marin noyé en mer

88.Capitaine noyé : Spectre de capitaine noyé en mer  
  
89.Chronophage : Esprit magique manipulant le temps  
  
90.Garsh : Poisson agressif présent dans certaines rivières  
  
91.Juge : Agylis extrémiste autoproclamé « Juge » qui considère tout étranger comme criminel.  
  
92.Hon'Pu : Divinité gobeline représentant un singe humanoïde manipulant le pouvoir de la foudre  
  
93.Modulo : Insecte fouisseur possédant une machoire à l'arrière de son corps. Il s'enterre et se sert de sa machoire pour attraper les proies marchant dans son piege  
  
94.Sting : Insecte volant, tombant en piqué pour empaler ses adversaires  
  
95.Gröl : Golem de pierre utilisant les arts martiaux  
  
96.Strangler : Mammifère possédant de très long bras dépourvus d'os, dont ils se servent pour se déplacer ou attaquer  
  
97.Piercer : De la même famille que les Strangler. Ils ont des bras épais et solides qu'ils affûtent régulièrement afin de dépecer leurs victimes  
  
98.Framboisier : Mammifère à 4 pattes, herbivore et pacifiste, dont le dos est pourvu qui poussent et qui permettent une cuisine très savoureuse  
  
99.Jewel Snake : Serpent géant dont le corps est truffé de pierres précieuses à force de parcourir les souterrains à la recherche de nains à savourer.  
  
100.Baltira : Petit singe très curieux et inoffensif

101.Roi des mers : Serpents géant aquatique. Ces grands monstres marins n'apparaissent que tres rarement à la surface. Il est dit que quand ces monstres ancestraux apparaissent, la mousson s'abat sur le continent.