

Bestiaire

Nils PERRIOLAT

Table des matières

1. Espèces « sociales »	3
a. Humain.....	3
b. Elfe.....	4
c. Nain	5
d. Gobelin.....	6
e. Djinn.....	7
f. Ange	8
g. Sylvain.....	9
h. Orc	10
i. Naga.....	11
j. Vampire.....	12
k. Zéphire	13
l. Dieu.....	14
m. Démon.....	15
2. Espèces animales	16
a. Désert de l'Esprit.....	16
i. Sablette	16
ii. Renard du désert.....	17
iii. Fourmilion.....	18
iv. Ver des sables	19
b. Forêt Noctis	20
i. Hérisson	20
ii. Cerf.....	21
iii. Sanglier féroce	22
iv. Ours géant	23
c. Milieu urbain.....	24
i. Rat.....	24
ii. Poule	25
iii. Chat/Chien	26
iv. Cheval	27
d. Forêt scintillante	28
i. Lézard.....	28
ii. Pompile.....	29
iii. Hippogriffe	30
iv. Tréan pourpre.....	31

e.	Plaines du Soleil.....	32
i.	Lapin.....	32
ii.	Mouton	33
iii.	Griffon.....	34
iv.	Brumeux	35
f.	Gorges d'Amaria (altitudes)	36
i.	Renard	36
ii.	Cocatrix	37
iii.	Araignée géante.....	38
iv.	Manticore.....	39
g.	Gorges d'Amarias (profondeurs).....	40
i.	Salamandre.....	40
ii.	Chèvre	41
iii.	Dragon	42
iv.	Phénix.....	43
h.	Steppes blanches	44
i.	Loup	44
ii.	Mammouth	45
iii.	Tigre à dents de sabre	46
iv.	Yéti	47
i.	Mer Umi.....	48
i.	Poisson.....	48
ii.	Céphalide	49
iii.	Méroulodon.....	50
iv.	Kraken.....	51
j.	Mer Umi (berges).....	52
i.	Crabe.....	52
ii.	Tortue	53
iii.	Serpent	54
iv.	Homaride	55

1. Espèces « sociales »

a. Humain

Description :

Humanoïde grand et fort qui a de grandes facilités pour l'apprentissage et la maîtrise des arts.

Bonus :

+1PV

+10 Force

Malus :

-10 Agilité

Compétence propre :

Aucune

Arbre de compétence :

1 : +10 pour toutes les actions des classes Barde.

2 : +3 PV.

3 : +5 Physique & +5 Force

4 : +1 Dégâts pour les attaques au corps à corps.

5 : +15 Agilité & + 5 Physique & + 5 Force



b. Elfe

Description :

Humanoïde à la silhouette élancée qui a une connexion innée avec la nature à sa naissance.

Bonus :

+10 Agilité

Malus :

-5 Physique

Compétence propre :

Aucune

Arbre de compétence :

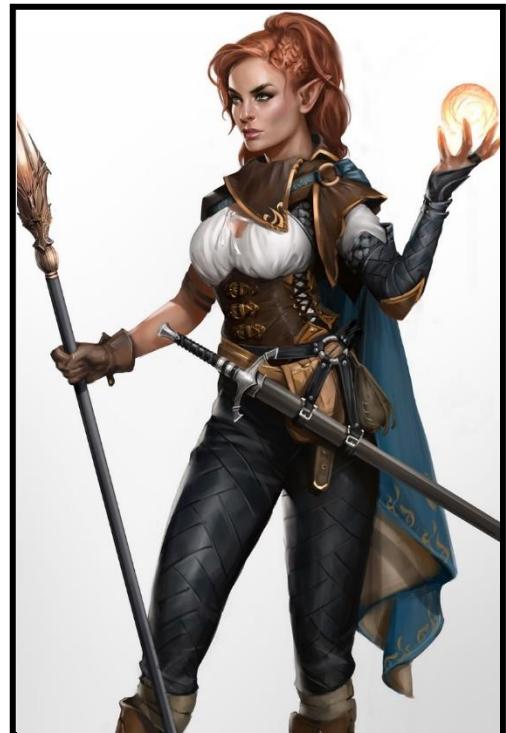
1 : +10 pour toutes les actions des classes Dresseur

2 : +4 PF ou +3 PM au choix.

3 : +5 Agilité & +5 Physique

4 : +5 Perception & +5 Intellect

5 : +10 Savoir & +10 Social



c. Nain

Description :

Petit humanoïde un peu bourru avec une vision perçante.

Bonus :

+10 Perception

Malus :

-5 Agilité

-5 Social

Compétence propre :

Nyctalopie

Arbre de compétence :

1 : +10 pour toutes les actions des classes Archer

2 : +10 Force

3 : +5 Perception & +5 Savoir

4 : +10 Intellect

5 : +10 Social & +5 Perception



d. Gobelin

Description :

Petit humanoïde très social à la peau verdâtre qui a un sens inné pour la négociation.

Bonus :

+10 Social

Malus :

-5 Force

Compétence propre :

Aucune

Arbre de compétence :

1 : +10 pour toutes les actions des classes Commerçant

2 : +10 Agilité

3 : +10 Intellect

4 : +10 Social pour les actions commerciales avec un autre gobelin

5 : +10 Savoir & +10 Perception



e. Djinn

Description :

Être vaporeux au buste d'humain. Les djinns naissent muets et avec de grands pouvoirs magiques.

Bonus :

+10 PM

+10 Intellect

Malus :

Muet (Impact fortement le Social)

Compétence propre :

Aucune

Arbre de compétence :

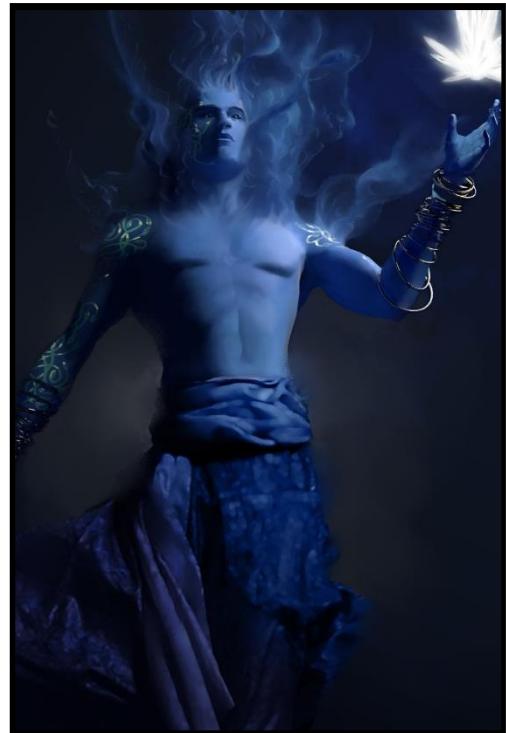
1 : Tant que possède du mana, peut communiquer par télépathie avec les membres de son groupe hors combat.

2 : Peut communiquer par télépathie avec le groupe en toutes situation, même en absence de mana.

3 : Peut établir une communication télépathique avec n'importe qui dans son champs de vision.

4 : Peut établir une communication télépathique avec n'importe qui de déjà rencontré qu'importe la distance.

5 : +10 PM & +10 Intellect



f. Ange

Description :

Humanoïde fragile doué d'une paire d'ailes lumineuses et possédant une connexion particulière avec le divin.

Bonus :

+2 PF

Malus :

-2 PV

Compétence propre :

Peut voler tant que possède du Mana (ne le consomme pas pour autant)

Arbre de compétence :

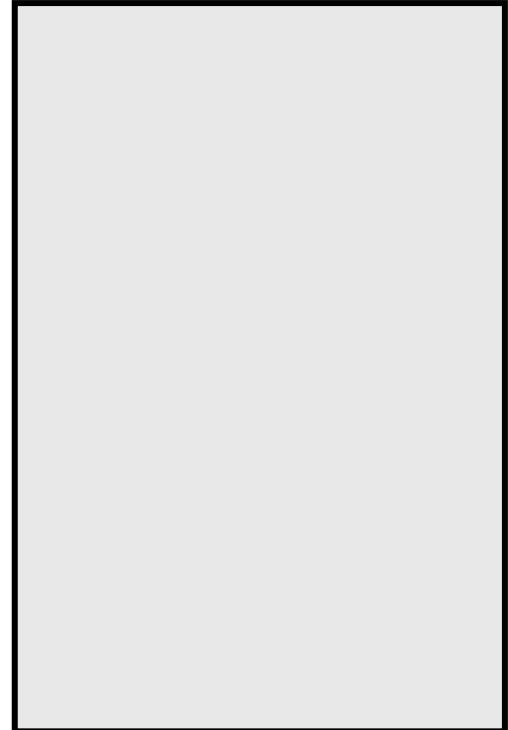
1 : +10 pour toutes les actions des classes Clerc

2 : +6 PF ou 4 PM au choix

3 : +10 Agilité

4 : +10 Intellect

5 :



g. Sylvain

Description :

Être humanoïde formé de bois et d'écorce qui est animé par le mana qui coule dans ses veines et qui est capable de se régénérer.

Bonus :

Aucun

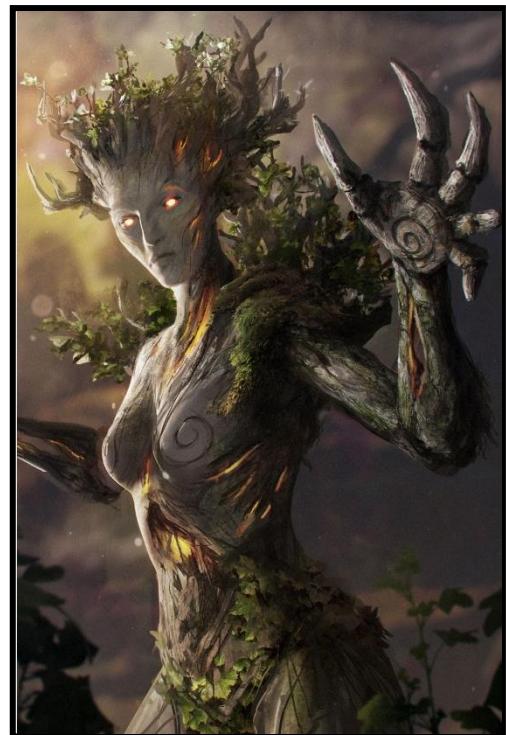
Malus :

-2 PM

Compétence propre :

Régénération

Arbre de compétence :



h. Orc

Description :

Humanoïde simplet à la peau grisâtre, doté de deux paires de bras et doué pour le combat.

Bonus :

Aucun

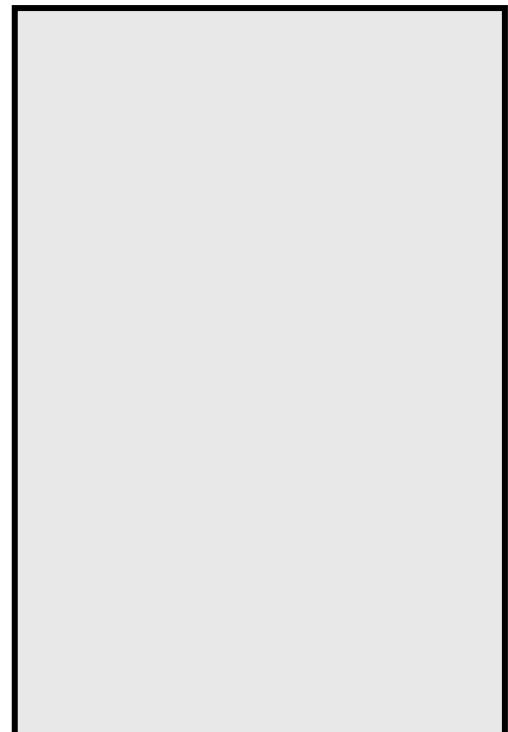
Malus :

-10 Intellect

Compétence propre :

Double action : peut agir deux fois par tour en combat. Ne peut pas se déplacer entre les deux actions d'un même tour ni tourner sur lui-même.

Arbre de compétence :



i. Naga

Description :

Humanoïde avec une peau écailleuse leur conférent une résistance accrue et une tête de serpent. Certains d'entre eux ont une queue puissante à la place d'une paire de jambe.

Bonus :

Aucun

Malus :

-5 Perception

Compétence propre :

Résistance naturelle aux dégâts : -1 dégâts à toutes les attaques subies.

Arbre de compétence :



j. Vampire

Description :

Humanoïde pâle aux canines acérées. Il a la capacité de boire du sang pour augmenter sa longévité (n'est pas un besoin pour autant) de près d'un siècle.

Bonus :

+10 Savoir

Malus :

-10 Force

Compétence propre :

Peut boire le sang d'une victime pour se régénérer du $\frac{1}{4}$ des PV de la cible. Tue la cible.

Arbre de compétence :



k. Zéphire

Description :

Humanoïde à la peau bleue/grise caractérisé par la présence d'un glyphe sur le front et qui est capable d'effacer totalement sa présence.

Bonus :

+5 Agilité

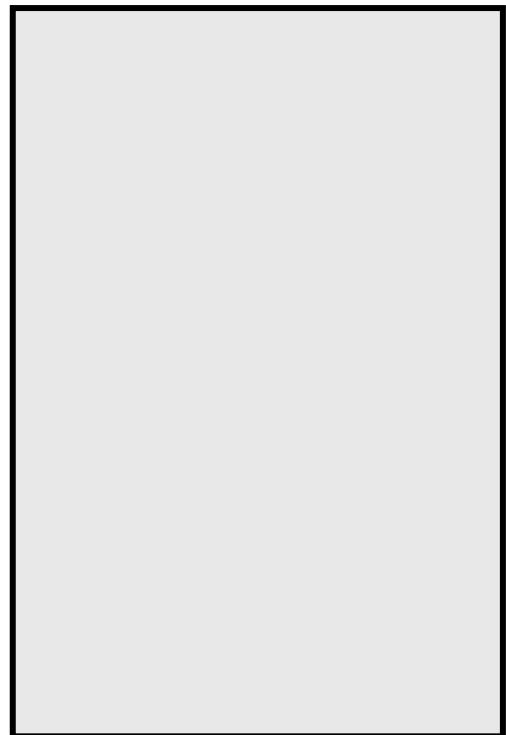
Malus :

-10 Savoir

Compétence propre :

Effacement : peut se rendre invisible et indétectable temporairement

Arbre de compétence :



I. Dieu

m. Démon

2. Espèces animales

a. Désert de l'Esprit

i. Sablette



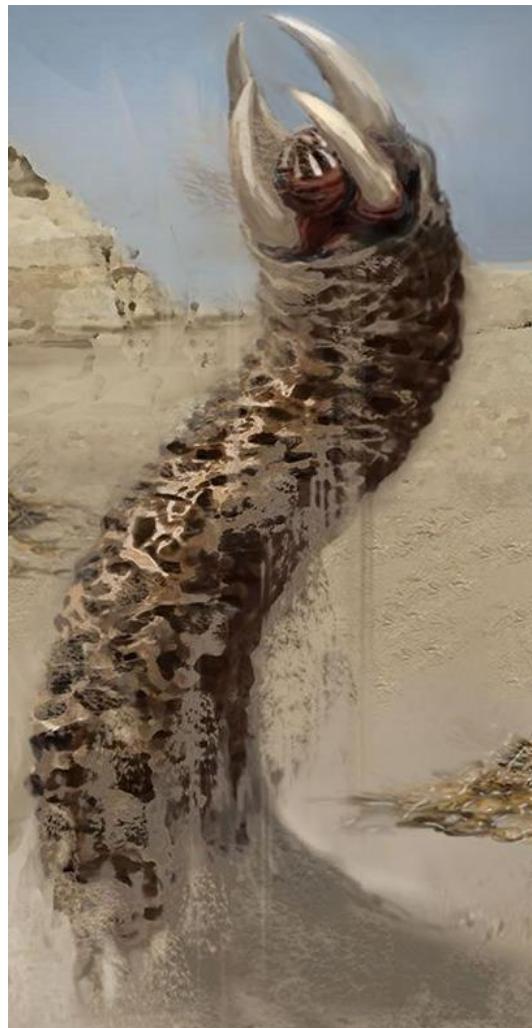
ii. Renard du désert



iii. Fourmilion



iv. Ver des sables



b. Forêt Noctis

i. Hérisson



ii. Cerf



iii. Sanglier féroce



iv. Ours géant



c. Milieu urbain

i. Rat



ii. Poule



iii. Chat/Chien



iv. Cheval



d. Forêt scintillante

i. Lézard



ii. Pompile



iii. Hippogriffe



iv. Tréan pourpre



e. Plaines du Soleil

i. Lapin



ii. Mouton



iii. Griffon



iv. Brumeux



f. Gorges d'Amaria (altitudes)

i. Renard



ii. Cocatrix



iii. Araignée géante



iv. Manticore



g. Gorges d'Amarias (profondeurs)

i. Salamandre



ii. Chèvre



iii. Dragon



iv. Phénix

PIXOMONDO



h. Steppes blanches

i. Loup



ii. Mammouth



iii. Tigre à dents de sabre



iv. Yéti



- i. Mer Umi
- i. Poisson



ii. Céphalide



iii. Méroulodon



iv. Kraken



j. Mer Umi (berges)

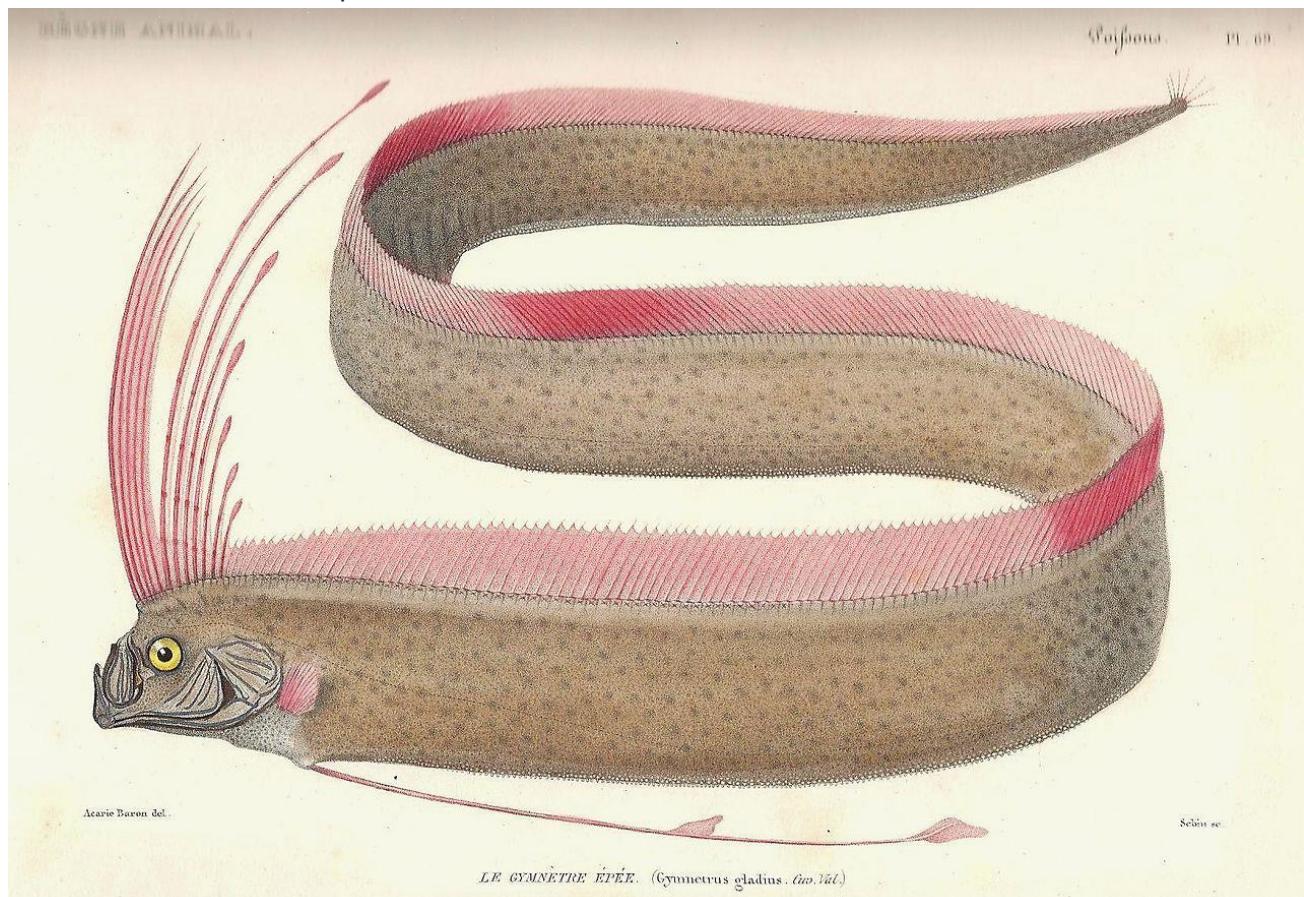
i. Crabe



ii. Tortue



iii. Serpent



iv. Homaride

