

Bestiaire

Nils PERRIOLAT

Table des matières

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

iv.	Tréan pourpre	32
e.	Plaines du Soleil.....	33
i.	Lapin	33
ii.	Mouton	34
iii.	Griffon	35
iv.	Brumeux	36
f.	Gorges d'Amaria (altitudes)	37
i.	Geocoucou	37
ii.	Cocatrix.....	38
iii.	Araignée géante	39
iv.	Manticore	40
g.	Gorges d'Amarias (profondeurs)	41
i.	Salamandre	41
ii.	Chèvre	42
iii.	Dragon.....	43
iv.	Phénix.....	44
h.	Steppes blanches	45
i.	Loup	45
ii.	Mammouth	46
iii.	Tigre à dents de sabre.....	47
iv.	Yéti	48
i.	Mer Umi.....	49
i.	Poisson.....	49
ii.	Céphalide	50
iii.	Méroulodon	51
iv.	Kraken	52
j.	Mer Umi (berges).....	53
i.	Crabe	53
ii.	Tortue	54
iii.	Serpent carmin	55
iv.	Homaride.....	56

1. Préambule

Les espèces sont séparées en deux catégories : les espèces sociales et les espèces animales. Une espèce est considérée sociale si elle est capable de vivre en société, d'apprendre la langue commune et d'adopter une culture. Toutes les autres espèces sont considérées animales.

Les espèces sociales ont notamment en commun d'évoluer en fonction de leur niveau. Ainsi il existe un arbre de compétence propre à chaque espèce sociale. Ils comportent tous 5 étages.

Avancement dans l'arbre	Niveau auquel il est débloqué
1	2
2	6
3	10
4	14
5	18

Si un aspect d'une espèce rentre en contradiction avec une classe, l'effet de l'espèce prévalue.

Les espèces animales mentionnées dans chaque régions ne sont pas les seules espèces animales présentes dans ces régions. Celles qui sont mentionnées sont celles qui sont les plus marquantes de l'environnement. Soit elles sont excessivement communes soit elles ont une grande réputation dans ces régions. En revanche les espèces mentionnées ne quittent que très rarement leur habitat naturel.

2. 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 :

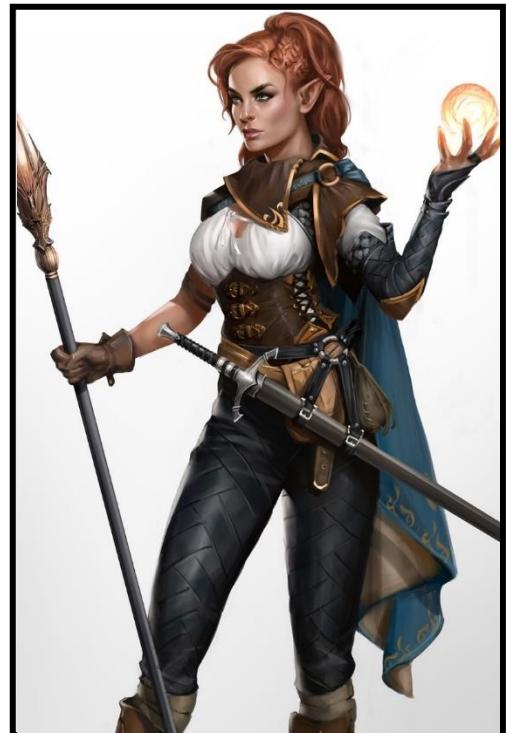
1 : +10 pour toutes les actions des classes Dresseur

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 :

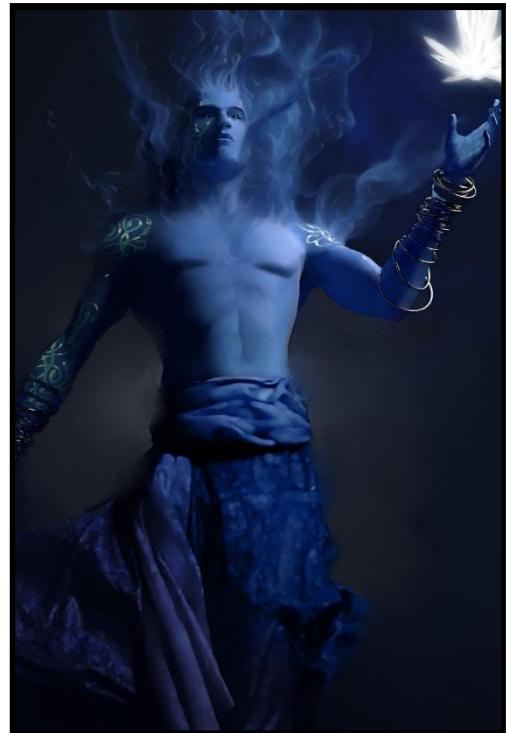
1 : Tant que possède du mana, peut communiquer par télépathie avec les membres de son groupe hors combat.

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 : Coûts en PF de toutes les capacités réduits de 1PF.

5 : Si PV inférieur à 25% des PV max, peut dépenser 2PF pour ajouter +10 à n'importe quel jet de compétence. Le coût de cet effet ne peut être réduit daucune manière et le personnage doit posséder les PF à investir dans son propre pool de PF au début du tour. Attention cet capacité ne retire pas la marge d'échec critique.



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 : Peut régénérer un membre coupé et accélère la récupération de PV dans le temps. La vitesse de cet effet est situationnel. La régénération est possible tant que le cerveau et le cœur sont intacts et non-séparés.

Arbre de compétence :

1 : +10 Social

2 : Peut transférer à un allié en contact physique des PM. Cependant tous les 3PM transférés de cette manière, subit 1 dégât.

3 : +10 Intellect

4 : Peut convertir ses PM en PF et vice-versa. Peut transférer des PF dans les même condition que pour les PM.

5 : À proximité, le joueur et ses alliés récupèrent 1PM/1PF par tour. La distance de proximité pour que cet effet fonctionne est à la discrétion du MJ.



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 :

1 : +10 pour toutes les actions des classes Chevalier

2 : +10 Physique

3 : En cas de réussite critique sur une action d'attaque physique, obtient un bonus de dégâts égal à 10% de la statistique de Force (si l'action a été jouée sur un jet de force, tous les bonus et malus qui ont rentré en compte doivent aussi être comptabilisés).

4 : +20 Force

5 : En combat, le joueur peut décider de ne prendre qu'une des deux actions possibles par tour pour s'octroyer au choix l'un des bonus suivant pour l'action en question : soit le joueur peut relancer son jet en cas d'échec, soit la marge de réussite critique du jet est majoré de 10% de la statistique de Force (avec bonus et malus comptabilisés) de ce jet.



i. Naga

Description :

Humanoïde avec une peau écailleuse leur confèrent 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 dégât à toutes les attaques subies.

Arbre de compétence :

1 : Immunité totales à la musique des classes Barde (alliée comme ennemie)

2 : Réduction des dégâts magiques et divines reçus de -1 dégât.

3 : Immunité totales aux effets de brûlure. Peut passer jusqu'à 1 tour dans le feu sans en subir les effets.

4 : Réduction des dégâts physiques reçus de -1 dégât.

5 : Sur un jet de physique réussi, le personnage peut prendre un tour pour se préparer à encaisser des dégâts en majorant les dégâts de chaque attaque reçue jusqu'à son prochain tour. La réduction de dégâts classique des autres effets d'un Naga ne peuvent pas s'appliquer sur ces dégâts mais une armure si. (Précision : imaginons que le Naga utilise sa capacité pour arrêter 1 attaque qui inflige 100 dégâts, il ne subira qu'un dégât à la place. En revanche s'il y a deux attaques qui inflige chacune 3 dégâts, il subira 2 dégâts.)

PS : Les réductions de dégâts se cumulent.



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.

Conscience de ruche : les individus d'une même lignée ressentent un pressentiment qui décrit l'état de chaque membre proche de leur lignée. Plus un individu est ancien, plus ce pressentiment peut être précis.



Arbre de compétence :

1 : +10 pour toutes les actions des classes Espion

2 : Peut se mouvoir rapidement sur une surface plane sous la forme d'une ombre sur un jet d'Agilité réussi.

3 : +10 Savoir

4 : +10 Agilité

5 : Peut sacrifier 50% de ses PV pour rentrer dans une furie bestiale. Cette furie donne les effets suivants : peut effectuer une action de déplacement et une action d'attaque dans le même tour, +10 à tous les jets de mouvement, +10 pour tous les jets d'attaque, les marges de réussite et d'échec critique sont majorés de +5, les dégâts des attaques physiques sont doublés. La furie s'arrête dès que le joueur passe un tour sans attaquer. Pour pouvoir réutiliser cette attaque le personnage doit passer une nuit reposante tout en disposant de 100% de ses PV max.

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 :

1 : +15 Agilité pour les jets de déplacements. Si l'action est composée d'un déplacement et d'une action d'une autre nature, ce bonus ne s'applique pas.

2 : +10 Perception

3 : Toute attaque sur un ennemi non alerté pendant l'effet de la compétence Effacement tue en 1 coup.

4 : Peut utiliser le pouvoir de son glyphe pour faire oublier à un interlocuteur une action de Social. Si l'action est utilisée plus d'une fois, l'interlocuteur subira des effets indésirables.

5 : L'effet d'Effacement peut durer longtemps mais le personnage subira de la fatigue sur une longue durée. Plus l'effet dure, plus le personnage est susceptible de subir des malus dû à la fatigue.



I. Dieu

Il existe un dieu par élément magique dans l'univers. Un dieu est une créature qui a été créé à l'origine du monde et qui ne subit pas le passage du temps. Bien que les dieux aient des limites, celles-ci sont inégalables pour le commun des mortels.

Chaque dieu est unique en apparence et en aptitudes. Chacun doit contrôler le bon fonctionnement de l'élément qui lui est associé et il doit protéger la vie des cataclysmes.

Cependant on peut tout de même dire que tous les dieux ont une apparence humanoïde. Leur taille est au moins 4 fois supérieure à celle d'un humain moyen (pour les plus petits dieux).

Il est rare de croiser un dieu mais le meilleur moyen d'en rencontrer un est de se rendre à son temple personnel.

Bien qu'un dieu soit immortel, il n'est pas invincible pour autant. Ce qui se rapproche le plus de la mort pour un dieu c'est sa réincarnation en artefact divin après avoir été vaincu. L'artefact divin est incassable et renferme un immense pouvoir, quasiment égal à celui du dieu. Cependant, même un utilisateur très expérimenté d'artefact ne réussira pas à exploiter tout son pouvoir. En apportant l'artefact dans le temple correspondant au dieu, il peut renaître à l'aide d'un rituel sacré.

Les dieux punissent ceux et celles qui tentent de conserver un artefact divin pour leur propre compte.

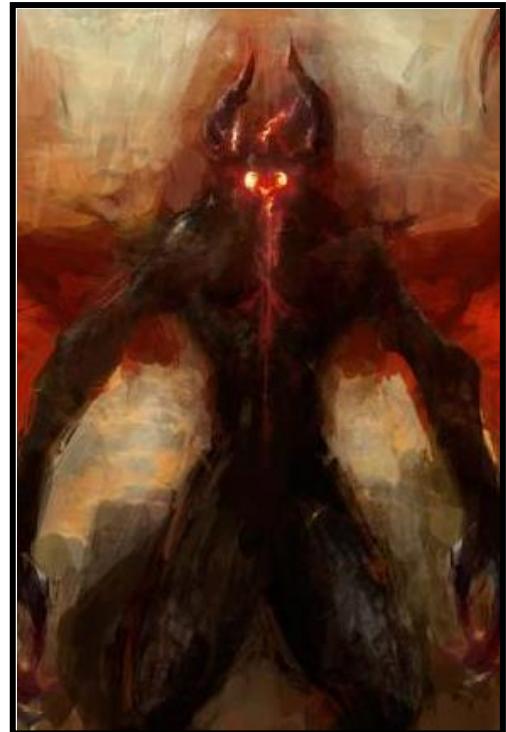


m. Démon

Il existe un démon par élément magique dans l'univers. Un démon est une créature qui a été créé à l'origine du monde et qui ne subit pas le passage du temps.

Nous ne connaissons pas grand-chose de l'apparence ou des aptitudes des démons. Mais les démons s'opposent aux dieux cherchent à rompre l'équilibre qui fait fonctionner l'univers.

On raconte que les calamités, d'immenses aberrations de la nature qui surgissent sans prévenir pour tout ravager sur leur passage, seraient leur créations.



3. Espèces animales

a. Désert de l'Esprit

i. Sablette



Description :

La sablette est un petit animal ovipare couvert d'une épaisse armure d'écaillles. Cette solide défense dissuade la plupart des petits prédateurs de les attaquer bien que la sablette soit incapable de rendre les coups. En effet cet animal est essentiellement insectivore et est très craintif envers les autres animaux. Lorsque que la sablette se sent menacée, elle se roule en boule de manière à former une solide sphère d'écaillles.

Cette espèce peut être domestiquée pour profiter de ses écaillles comme matériau. Il est aussi chassé pour sa chair qui représente une source de nourriture privilégiée dans le désert.

Caractéristiques :

PV	5-8		
Physique	Intellect		
80	15		
Force	Agilité	Perception	Savoir
10	40	30	5

Réduction des dégâts physiques -3 dgt.

Dresseur : Reptile, Catégorie 1

ii. Renard du désert



Description :

Ce petit animal curieux peuple le désert à la recherche des rares végétaux qui s'y trouvent. Bien que le renard du désert ait une alimentation principalement herbivore, il peut occasionnellement manger de la viande ou des insectes si la faim se fait sentir. Ce petit animal préférera fuir le danger que se battre. Mais il répondra en mordant si on essaye de l'attaquer. Il s'approchera naturellement des espèces qu'il ne connaît pas afin de déterminer si elles sont hostiles ou non.

Caractéristiques :

PV		6-10	
Physique		Intellect	
30		40	
Force	Agilité	Perception	Savoir
30	60	50	15

Dresseur : Canidé, Catégorie 1

iii. Fourmilion



Description :

Le fourmilion est un dangereux prédateur du désert. Ce carnivore est un insecte géant. Son exosquelette est moins solide qu'il n'y paraît. Cependant sa dangerosité vient de sa taille et de son intelligence. Il attrape des proies grâce à un piège mortel. Il creuse un puit dans le sable dont la pente a un angle pas trop raide pour rester stable mais suffisamment pour que ses proies n'arrivent pas à en remonter les parois facilement. Il s'enfouie intégralement dans le sable au fond de ce puit. Et lorsqu'il ressent des vibrations d'une proie potentiel dans son puit, il surgit en frappant les parois du puit de manière à provoquer des chutes de sable et faire tomber sa proie. Le seul espoir pour la proie est de compter sur la lenteur cet animal qui a du mal à se mouvoir. Les mandibules de l'animal ne sont pas affutées et donc ne causent pas beaucoup de dégâts. Elles lui servent surtout à ramener sa cible vers sa gueule.

Caractéristiques :

PV	20-30		
Physique	Intellect		
35	75		
Force	Agilité	Perception	Savoir
40	10	30	50

Peut projeter du sable sur sa cible.

iv. Ver des sables

Description :

Le ver des sables est une créature mythique du désert. Il n'existe pas de témoignage contemporain de son existence et ce pour deux raisons : sa rareté et sa dangerosité. En effet les vers des sables sont essentiellement hostiles à toutes les espèces vivantes qu'ils peuvent rencontrer. Heureusement il semblerait que cette animal passe le plus clair de son temps dans des galeries profondément enfouies dans le sable. Ils ne remontent que lorsqu'ils ont faim. Les quelques témoignages racontent que la seule chose qui prévient de l'apparition d'un ver des sables sont les vibrations provoquées par sa soudaine remontée.

Le ver des sables a une longueur indéterminée, il ne sort jamais intégralement du sable. Mais on sait qu'il peut s'élever suffisamment haut pour saisir un griffon en plein vol et le tuer sur le coup. Il possède des dents capables de briser n'importe quelle défense et peut projeter de l'acide très dangereux pour tout ce qui est organique.



Caractéristiques :

PV	55-58		
Physique	Intellect		
60	15		
Force	Agilité	Perception	Savoir
70	70	25	10

Peut s'enfouir dans le sol et peut attaquer depuis le sol.

Peut projeter de l'acide corrosif pour les matières organiques.

Réduction des dégâts physiques et magiques -1 dgt.

b. Forêt Noctis

i. Hérisson



Description :

Le hérisson est un petit mammifère omnivore qui peuple la forêt Noctis. Il vit en petit groupe de 4 à 7 individus. Il fait confiance à son pelage épineux pour dissuader ses potentiels prédateurs. Il gambade dans les forêts à la recherche d'insectes ou de baies pour se nourrir ou à la recherche de feuilles pour parfaire son abri.

Caractéristiques :

PV	2-4		
Physique	Intellect		
10	10		
Force	Agilité	Perception	Savoir
10	30	20	5

Tout contact inflige 1dgt.

Dresseur : Rongeur, Catégorie 1

ii. Cerf



Description :

Le cerf est un grand herbivore qui vit en milieu forestier. Il vit en petit troupeau. Bien que de nature pacifique, le cerf peut faire preuve de violence pour protéger ses semblables ou son territoire. Il est couramment chassé pour sa viande particulièrement appréciée.

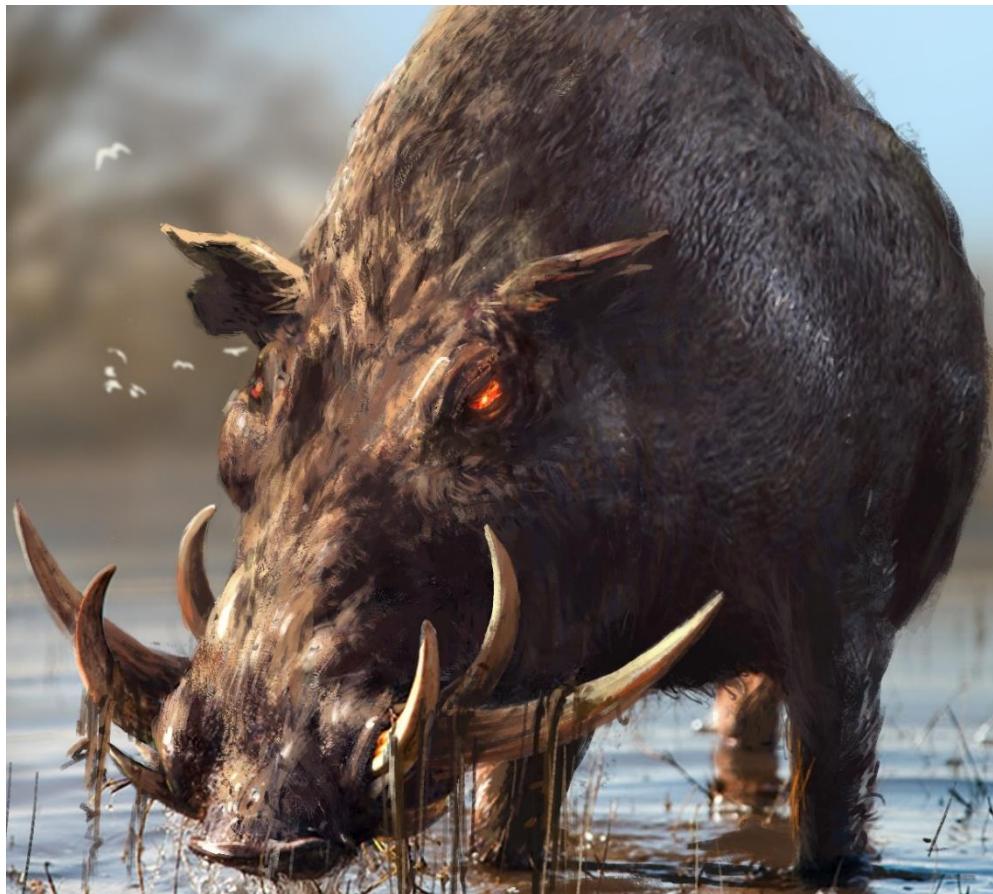
Ses bois qui lui sert de signe distinctif au quotidien peut s'avérer être une dangereuse arme lorsqu'il est énervé.

Caractéristiques :

PV	10-14		
Physique	Intellect		
35	10		
Force	Agilité	Perception	Savoir
50	45	50	10

Dresseur : Monture

iii. Sanglier féroce



Description :

Le sanglier féroce ou sanglier de Noctis est un très gros spécimen de sanglier qui est beaucoup plus dangereux que ses cousins. C'est une espèce solitaire et très territoriale. Il s'installe généralement dans une zone marécageuse de la forêt. Il se nourrit principalement d'algues et d'amphibiens. Cependant ne vous y méprenez point, il est capable de tuer un homme. Ses puissantes charges, ses défenses acérées et la force de sa mâchoire peuvent avoir raison d'aventurier peu prudents.

Cependant son coté territorial peut être utilisé pour fuir un sanglier énervé. Car un sanglier, s'il ne se sens pas menacé, ne quittera pas son territoire. Durant la saison des amours, leur territoire peut être traverser sans risquer de les provoquer à condition de rester à bonne distance de l'animal tout de même.

Caractéristiques :

PV	18-25		
Physique	Intellect		
60	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
75	35	50	5

iv. Ours géant



Description :

L'ours géant est le prédateur le plus dangereux de la forêt Noctis. Pourtant d'apparence calme, il peut devenir une machine à tuer s'il vous prends pour cible. L'ours s'énervera si vous vous approcher de sa tanière ou de ses petits. Communément, il n'attaque pas les espèces sociales pour chasser. Toutefois si l'envie vous prenez d'en attaquer, prenez gardes : son épaisse fourrure le protège de la magie.

Caractéristiques :

PV	28-35		
Physique	Intellect		
80	20		
Force	Agilité	Perception	Savoir
95	45	30	10

Réduction des dégâts magique -6 dgt.

c. Milieu urbain

i. Rat



Description :

Petit rongeur peuplant les villes. Ce petit animal s'est adapté à la présence humaine en consommant les déchets disponibles en ville. Il arrive occasionnellement qu'ils rentrent dans les maisons pour voler de la nourriture. Malgré sa petite taille, le rat est très intelligent. Ainsi il est suffisamment malin pour éviter les humains et s'adapter aux mécanismes rudimentaires qui composent les portes des chaumières.

Caractéristiques :

PV	1-3		
Physique	Intellect		
10	65		
Force	Agilité	Perception	Savoir
10	35	35	40

Dresseur : Rongeur, Catégorie 1

ii. Poule



Description :

La poule est un petit animal incapable apprivoisé dans la plupart des sociétés comme source de nourriture. Sa viande est la plus consommé dans les grandes villes de fait de son faible coût. L'animal est incapable de voler et n'est bon qu'à picorer du grain.

Caractéristiques :

PV	1-2		
Physique	Intellect		
5	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
5	10	5	5

Dresseur : Oiseau, Catégorie 1

iii. Chat/Chien



Description :

Les chiens et les chats sont de petits carnivores apprivoisés pour servir de familier. Suivant leur dressage ils peuvent être des compagnons de vie ou des assistants pour la chasse par exemple. Ces deux espèces ont aussi appris à détecter des sources de magies au contact de leurs maîtres. Mais grâce à leur sens aiguisés, ils sont souvent plus habiles à cette tâche que nous.

Caractéristiques :

PV	10-14		
Physique	Intellect		
30	40		
Force	Agilité	Perception	Savoir
25	70	75	25

Peut percevoir des traces de mana.

Dresseur : Félin/Canidé, Catégorie 2

iv. Cheval



Description :

Le cheval est un grand herbivore domestiqué pour servir de monture. C'est un animal très docile mais dont le coup de sabot ne pardonne pas. Rapide et fort, il est utilisé dans la plupart des corps de métier de l'artisanat à l'armée.

Caractéristiques :

PV	14-18		
Physique	Intellect		
50	10		
Force	Agilité	Perception	Savoir
50	60	5	5

Dresseur : Monture

d. Forêt scintillante

i. Lézard



Description :

Le lézard est un petit animal arboricole qui se nourrit essentiellement d'insectes. Les lézards peuvent être de plusieurs couleurs mais ils s'adaptent toujours à leur environnement pour se camoufler. Ils sont des proies faciles mais indigestes pour la plupart des animaux.

Caractéristiques :

PV	2-3		
Physique	Intellect		
5	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
5	40	35	5

Dresseur : Reptile, Catégorie 1

ii. Pompile



Description :

Le pompile est sans doute l'espèce à qui la forêt scintillante doit sa mauvaise réputation. Cette créature insectoïde géante pullule dans la forêt. Il se nourrit de viande lorsqu'il le peut mais sinon il consomme des cristaux.

Cette créature possède un solide exosquelette et des ailes renforcées qui lui permettent de voler rapidement sur de courtes distances. La tête d'un pompile peut avoir des traits vaguement humanoïdes ce qui rajoute à la terreur.

Le pompile est capable de voir dans le noir comme en plein jour. Il a un venin qu'il peut injecter via son dard ou par morsure. Il se guide vers sa proie en pistant ses émanations de mana. En contrepartie, moins sa proie possède de mana, moins il est capable de la localiser précisément dans l'espace.

Caractéristiques :

PV	7-9		
Physique	Intellect		
15	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
15	25	5	5

Bonus de perception +5/PM ou +5/PF que sa cible possède.

Peut voler.

Attaque empoisonnée.

Réduction des dégâts physiques et magique -1 dgt tant que ses PV sont > 50%.

iii. Hippogriffe



Description :

L'hippogriffe est une espèce de charognard qui vit à la cime des cristaux de la forêt. Il peut voler de longue durée sans s'arrêter jusqu'à trouver une carcasse. L'animal peut être apprivoisée mais difficilement. Il n'est pas hostile et peut même se laisser caresser. Cependant il fera preuve de violence s'il est attaqué.

Caractéristiques :

PV	14-18		
Physique	Intellect		
40	10		
Force	Agilité	Perception	Savoir
35	60	50	5

Peut voler.

Dresseur : Monture volante

iv. Tréan pourpre



Description :

Engeance voué de parole et de conscience qui partage un ancêtre commun avec les sylvains. Les tréans pourpres sont incapable de cohabiter avec d'autres espèces, de vivre en société ou d'apprendre la langue commune. Bien qu'ils ne soient pas tous hostiles, la plupart s'attaquent aux autres espèces communes. Pourtant, comme les sylvains, les tréans pourpres n'ont pas besoin de manger de manière conventionnelle. En effet ils se nourrissent du mana ambiant.

Les tréans pourpre sont très résistants du fait qu'ils sont composés de cristaux. Mais ils sont d'autant plus vulnérables aux attaques contondantes pour les mêmes raisons. Attention cependant, les tréans pourpres sont capable de lancer des attaques magiques ou de renvoyer certaines attaques magiques.

Caractéristiques :

PV	20-25		
PM	30		
Physique	Intellect		
65	50		
Force	Agilité	Perception	Savoir
55	35	30	45

Les attaques magiques le régénère de 1PV/2PM et il ne subit pas les dégâts normal d'une attaque magique (subit tout de même ses effets).

Peut renvoyer une attaque magique en consommant une quantité égale de mana.

Peut lancer un rayon d'énergie à distance en consommant du mana.

Réduction des dégâts physiques -1 dgt.

Dégâts contondants reçus multipliés par 2.

e. Plaines du Soleil

i. Lapin



Description :

Les lapins sont l'espèce la plus commune des plaines du soleil. Ils sont petits, ronds avec un pelage blanc. Ils vivent dans des terriers et sont herbivores. Ils ont un taux de reproduction très élevé ce qui fait d'eux une cible de choix pour les villageois.

Caractéristiques :

PV		1-3	
Physique		Intellect	
5		5	
Force	Agilité	Perception	Savoir
5	45	50	5

Dresseur : Rongeur, Catégorie 1

ii. Mouton



Description :

Le mouton des plaines est un mammifère herbivore très commun. Il a été domestiqué par tous les peuples qui habite dans ou proches des plaines du Soleil. En effet ils sont très prisés pour leur laine, leur lait et leur viande. Leur corne est aussi utilisée en poudre par les alchimistes et les apothicaires.

Caractéristiques :

PV	5-8		
Physique	Intellect		
35	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
30	25	10	5

Dresseur : Bétail, Catégorie 1

iii. Griffon



Description :

Le griffon est une espèce animale intelligente capable de parler. Il n'est pas rare qu'un griffon soit capable de parler la langue commune. Mais n'ayant pas de culture à proprement parlé ni ne vivant en société, ils sont considéré comme de simples animaux.

Pourtant, malgré cela, ils sont tout de même capables de faire appel à la foi comme un clerc. C'est qui leur donne une certaine aura dans les communauté religieuses.

Caractéristiques :

PV	20-26		
PF	20		
Physique	Intellect		
35	65		
Force	Agilité	Perception	Savoir
40	50	40	55

Peut voler.

Peut lancer un sort de base de clerc.

Dresseur : Monture volante

iv. Brumeux



Description :

Le brumeux est un dangereux prédateur qui peuple les marécages. Il porte ce nom car il dégage constamment une épaisse brume autour de lui. Il est capable de voir à travers sa brume comme si elle n'était pas là pour lui.

Bien que le brumeux ne soit pas une espèce marine, il est parfaitement capable de nager voir de faire de l'apnée si cela lui est nécessaire.

Caractéristiques :

PV	16-20		
Physique	Intellect		
30	25		
Force	Agilité	Perception	Savoir
35	65	85	10

Dégage un épais brouillard qui inflige -25 Perception.

f. Gorges d'Amaria (altitudes)

i. Geocoucou



Description :

Le geocoucou est une petit oiseau coureur. Bien qu'il soit parfaitement capable de voler, il préfère largement courir pour se déplacer. Il est d'ailleurs l'un des coureurs les plus rapide qui existe dans le monde animal.

Cependant ne vous laissez pas attendrir par sa petite taille : cet oiseau est exclusivement carnivore et charognard. Il n'hésite pas à prendre avantage de sa grande vitesse et du surnombre pour s'attaquer à des proies plus grandes que lui. Il harcèle sa proie jusqu'à l'épuisement puis la déchiquète.

Malgré ces excellente performances en courses, il ne dispose pas d'autres réelles compétences.

Caractéristiques :

PV		1-2	
Physique		Intellect	
5		15	
Force	Agilité	Perception	Savoir
5	95	20	5

Peut voler.

Dresseur : Oiseau, Catégorie 2

ii. Cocatrix



Description :

Les cocatrix sont des oiseaux géants omnivores. Ils ne consomme de la viande qu'occasionnellement de la viande et privilégie des proies faciles des plaines du Soleil. En temps normal les cocatrix ne s'attaquent pas aux espèces sociales. En revanche les cocatrix ont un instinct maternel exacerbé. Ainsi une cocatrix n'hésitera pas à réagir violemment si elle pense que ses petits ou son nid est menacé.

En plus de leur grande envergure et de la force qui en découle, les cocatrix sont capables de produire de puissants cris stridents pour attaquer ses adversaires. On peut prévoir ses cris car avant un cri elle replie son long cou de manière à ce qu'il forme un S vu de profil.

Les plumes de la cocatrix la protège des fortes variations du mana ambiant.

Caractéristiques :

PV		30-38	
Physique		Intellect	
40		10	
Force	Agilité	Perception	Savoir
65	55	70	5

Peut voler.

Peut faire un cris strident qui déboussole ses ennemis.

iii. Araignée géante



Description :

L'araignée géante d'Amelia est un prédateur carnassier. Elle est capable de tisser d'immense toiles entre les différentes crêtes des gorges afin de piéger ses proies. Elle chasse principalement les cocatrix mais elle n'épargnera aucune proie qui entrera dans son territoire.

Sa toile collante n'est pas son seul atout. Elle possède aussi un puissant venin capable d'abattre les plus grands spécimens de ces montagnes. Les araignées géantes n'hésitent donc pas à attaquer des proies susceptibles de la tuer comme les manticores.

Les araignées géantes vivent en grotte en journée puis sortent sur leur toile durant la nuit. Mais attention elles voient aussi bien de jour comme de nuit. Elles n'apprécient juste pas la chaleur.

Le seul remède au venin d'une araignée géante se confectionne à l'aide d'un œuf non éclos de cette même araignée. Mais s'aventurer dans la tanière de l'une d'elle est souvent mortel.

Caractéristiques :

PV	23-29		
Physique	Intellect		
20	40		
Force	Agilité	Perception	Savoir
55	50	25	15

Peut grimper sur n'importe quelle paroi.

Morsure empoisonnée.

Peut projeter de la toile collante.

Fuit la chaleur à tout prix.

Vision nocturne.

iv. Manticore



Description :

La manticore est une créature solitaire habitant dans les gorges. Les manticores sont peu nombreuses mais très dangereuses. Ces créatures cherchent des proies difficiles à tuer qui lui résisterai en combat. Elle engage tous les combats qu'elle peut mais ne mange que celles qu'elle a jugé digne d'elle.

Une manticore peut voler très rapidement. Elle possède une grande force. Son dard possède un puissant venin. Sa salive est corrosive et peut ronger n'importe quelle matière en quelques secondes. La manticore peut aussi projeter un puissant jet de flamme depuis sa gueule. Et enfin la manticore peut régénérer ses blessures très rapidement.

Caractéristiques :

PV	26-33		
PM	12		
Physique	Intellect		
50	10		
Force	Agilité	Perception	Savoir
75	75	50	10

Peut voler.

Peut cracher du feu en consommant du mana.

Dard empoisonné.

Morsure corrosive.

Régénération de PV 20% des PV perdus (arrondi au supérieur)/tour.

g. Gorges d'Amarias (profondeurs)

i. Salamandre



Description :

La salamandre est un petit reptile herbivore. Les tâches de couleur sur sa robe change de couleur en fonction des éléments magiques environnants. Ce petit reptile n'attaque jamais les autres espèces. Il est curieux et tentera de s'approcher de tout ce qu'il ne connaît pas bien. Mais ne vous laissez pas attendrir, la peau de ce petit animal est vénéneuse.

Heureusement la toxine qu'il produit n'est pas mortelle. Mais elle peut tout de même rendre gravement malade donc restez vigilants.

Caractéristiques :

PV		4-7	
Physique		Intellect	
5		10	
Force	Agilité	Perception	Savoir
5	10	25	15

Contact toxique : tout ce qui la touche subit -15 dans toutes les statistiques pendant une période donnée.

Dresseur : Reptile, Catégorie 2

ii. Chèvre



Description :

Les chèvres qui vivent dans les gorges ont appris à s'adapter au dangers de leur milieu. Ces herbivores vivent en troupeau pour pouvoir faire face au danger ensemble. Elles savent cependant rester à distance pour ne pas être des cible trop faciles pour les grands prédateurs. Elles sont très alertes et font attention à tout ce qu'elles voient ou entendent.

Les chèvres privilégiert la fuite à flanc de falaise. Mais en cas de besoin elles répondent à leur assaillant en le chargeant.

Caractéristiques :

PV		5-7	
Physique		Intellect	
15		15	
Force	Agilité	Perception	Savoir
35	65	85	5

Dresseur : Bétail, Catégorie 2

iii. Dragon



Description :

Les dragons sont de grands reptiles volants. Ces animaux font partie des rares à avoir un élément magique attribué à la naissance qui définit leur couleur et la nature de leurs pouvoirs. Les dragons sont carnivores et cherchent à accumuler des choses brillantes. Des légendes racontent qu'ils sont attirés par les richesses mais ils n'ont en réalité aucune notion de valeurs du moment que ça brille.

Les dragons sont de puissants adversaires maîtrisant très bien la magie. Ils renforcent toutes leurs attaques avec des sorts et peuvent lancer de grandes projections magiques.

Les écailles de dragons suppriment magiquement tous les effets qui seraient susceptibles d'affecter un dragon.

Caractéristiques :

PV	42-47		
PM	35		
Physique	Intellect		
65	65		
Force	Agilité	Perception	Savoir
50	30	45	50

Peut voler.

Immunisé aux effets négatifs.

Peut lancer des attaques magiques en consommant du mana.

iv. Phénix



Description :

Le phénix est une créature mythique qui vie au fond des gorges d'Amaria. Les témoignages ne font état que d'un seul spécimen. On connaît peu de choses de la vie de cet immense oiseau. Cependant les légendes témoignent d'une créature invincible qui punis ses ennemis par le feu. On raconte aussi que ce serait le familier de la déesse du Feu Amaria.

Caractéristiques :

PV	60-80		
PM	??		
Physique	Intellect		
75	75		
Force	Agilité	Perception	Savoir
75	75	75	75

Peut voler.

Maitrise l'élément magique du Feu.

Les attaques ne semblent pas avoir d'effet sur lui.

Immortel.

h. Steppes blanches

i. Loup



Description :

Les loups sont des canidés arpantant les steppes en meute. Les loups sont carnivores mais ils ne cherchent pas le conflit. Ils attaquent les mammouths en s'y mettant à plusieurs. Ils peuvent être curieux mais resteront toujours à distance pour éviter le danger. Ils sont capable de voir aussi bien dans le noir qu'en plein jour.

Caractéristiques :

PV	11-15		
Physique	Intellect		
30	35		
Force	Agilité	Perception	Savoir
30	50	65	10

Vision nocturne.

Dresseur : Canidé, Catégorie 2

ii. Mammouth



Description :

Le mammouth est l'un des plus grands mammifères qui existe. Ce grand herbivore se déplace en troupeau pour trouver de la nourriture. Bien qu'il soit lent, il est aussi très puissant et n'est jamais une cible sans risque.

Les mammouth on déjà fait preuve d'intelligence et d'empathie envers certaines espèces sociales.

Caractéristiques :

PV	34-41		
Physique	Intellect		
85	50		
Force	Agilité	Perception	Savoir
70	5	15	75

iii. Tigre à dents de sabre



Description :

Le tigre à dents de sabre est un prédateur redoutable. Ce carnivore peut traquer sa proie sur plusieurs jour pour guetter une ouverture propice à une attaque mortelle. Bien que ce félin ai une puissante morsure capable d'abattre la plupart des animaux d'un coup, le tigre à dents de sabre est très prudent. Bien qu'il ne voit pas dans le noir, la nuit il suit sa proie en pistant ses émanations de mana.

Caractéristiques :

PV	16-23		
Physique	Intellect		
35	10		
Force	Agilité	Perception	Savoir
55	70	65	5

Peut voir les émanations de mana de sa cible.

iv. Yéti



Description :

Le yéti est une abomination mythique des steppes. Parfois confondus avec des montagnes, ces colosses sont carnivores et à la recherche de grosses proies.

Leur acuité visuelle est basée sur le mouvement. Ils ne sont pas capables de distinguer les plus petits animaux de moins d'un mètre d'envergure. Même s'ils ne cherchent que des proies massives, ils tuent tout ce qu'ils voient dans leur champs de vision.

De plus ces colosses provoquent un blizzard constant autours d'eux.

Caractéristiques :

PV	50-60		
Physique	Intellect		
85	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
95	40	10	5

Provoque un dangereux blizzard qui inflige 1 dgt/tour et -10 Perception.

i. Mer Umi

i. Poisson



Description :

Le poisson est l'espèce la plus nombreuse. Elle est très prisée des pêcheurs pour leur chair.

Caractéristiques :

PV		1	
Physique		Intellect	
5		5	
Force	Agilité	Perception	Savoir
5	45	15	5

ii. Céphalide



Description :

Les céphalides sont de grosses pieuvres qui se nourrissent de poissons. Ils dégagent une toxine dans l'eau qui est hallucinogène. Les céphalides sont violents et territoriaux. Ils s'attaqueront à quiconque entre dans leur territoire même si l'adversaire semble plus fort.

Caractéristiques :

PV	12-18		
Physique	Intellect		
25	70		
Force	Agilité	Perception	Savoir
30	15	40	65

Dégage une toxine hallucinogène.

iii. Méroulodon



Description :

Le méroulodon est un poisson titanesque qui vit proche de la surface. Il s'attaque principalement aux bateaux afin de dévorer ses passagers. Bien que les méroulodos soient plutôt solitaires, ils n'hésitent pas à faire équipe pour vaincre de grosses proies.

Leur gueule est suffisamment puissante pour briser des poutres en bois et suffisamment grande pour avaler un humain d'un coup.

Caractéristiques :

PV	15-20		
Physique	Intellect		
80	10		
Force	Agilité	Perception	Savoir
90	30	15	5

iv. Kraken



Description :

Les krakens sont des créatures légendaires qui ressemblent à d'immenses pieuvres avec une myriade de tentacules. La plupart du temps ces colosses des mers restent tapis au fond de la mer. Mais ils remontent par temps de tempête pour se nourrir des autres animaux et pauvres malheureux qui se trouvent en mer à ce moment.

Bien que peu de témoignages nous soient parvenus sur eux, nous savons qu'ils ont la capacité de se rendre invisible dans l'eau. Ils sont aussi suspectés de pouvoir provoquer eux même des tempêtes pour sortir manger.

Caractéristiques :

PV	70-100		
Physique	Intellect		
95	50		
Force	Agilité	Perception	Savoir
95	50	25	75

Peut se rendre invisible les parties de son corps immergées dans l'eau.

Pourrait contrôler les tempêtes.

j. Mer Umi (berges)

i. Crabe



Description :

Les crabes qui peuplent les berges de la mer Umi sont colorés et brillants. Ces couleurs leur servent pour trouver un partenaire. Mais elles indiquent aussi la météo à venir. En effet leur carapace est très sensible aux changements météorologiques et la couleur de leur tête donne des indications sur la météo actuelle.

Les crabes se nourrissent d'algues mais ils n'hésitent pas à pincer les personnes un peu trop curieuses à leur goût.

Caractéristiques :

PV	1-2		
Physique	Intellect		
10	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
5	15	5	5

Dresseur : Animal marin, Catégorie 1

ii. Tortue



Description :

La tortue est un reptile carnivore très lent. Pour chasser la tortue compte sur son immobilité pour faire tomber la vigilance des ses proies potentielles. Malgré sa lenteur habituelle, sa mâchoire est très rapide et puissante.

La tortue porte une carapace dont les écailles sont l'un des matériaux les plus solides qui existent.

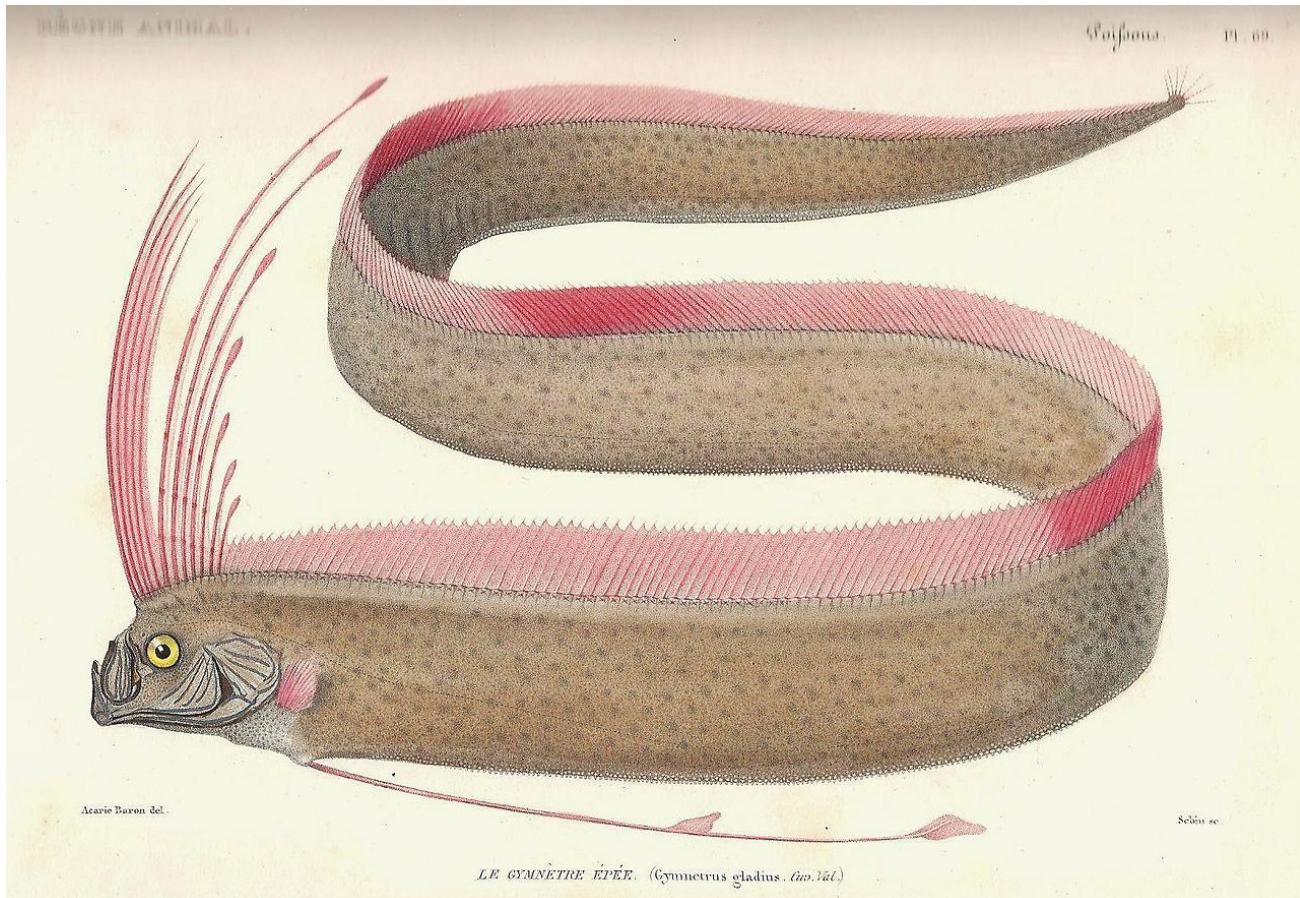
Caractéristiques :

PV	8-13		
Physique	Intellect		
80	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
20	5	10	5

Résistance aux dégâts physiques et magiques -8 dgt.

Dresseur : Animal marin, Catégorie 2

iii. Serpent carmin



Description :

Le serpent carmin est un serpent avec une crête rouge tout le long de son corps. Il est capable d'évoluer autant sur terre que dans la mer. Il se nourrit d'algues et de crabes.

Il n'est pas hostile mais infligera un choc électrique à quiconque essayera de le toucher.

Caractéristiques :

PV	6-7		
Physique	Intellect		
15	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
5	20	20	5

Choc électrique au contact 1 dgt réel.

Dresseur : Animal marin, Catégorie 2

iv. Homaride



Description :

Les homarides sont des crustacés géants qui se nourrissent des carcasses d'animaux échoués. Ils s'attaquent à quiconque touche à une carcasse ou transporte des animaux morts.

L'homaride est protégé par un épais exosquelette. Il a une poigne capable de tordre le métal.

Caractéristiques :

PV	15-19		
Physique	Intellect		
50	5		
Force	Agilité	Perception	Savoir
70	15	40	5

Réduction des dégâts physiques -2 dgt.