

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Animaux

Cette section dévoile le profil de nombreuses espèces d'animaux. Généralement, ces créatures suivent leur instinct, et sont animées par des besoins simples : se nourrir et se reproduire. Souvent, les animaux, y compris les prédateurs, n'attaquent que si leurs petits ou eux-mêmes sont menacés.

Ils sont incapables de raisonner, mais la compétence Dressage permet de les apprivoiser et de leur apprendre certains tours.

Les herbivores n'utilisent normalement pas leurs armes naturelles pour attaquer. Cela explique qu'elles soient considérées comme des attaques secondaires. Les lignes consacrées aux attaques et aux dégâts s'accompagnent alors d'une note.

Traits des animaux. Sauf indication contraire, les animaux possèdent les traits suivants :

- Valeur d'Intelligence de 1 ou 2 (un animal n'a jamais une valeur d'Intelligence égale à 3 ou plus).
- Vision nocturne.
- *Alignement.* Toujours neutre. Les animaux ne connaissent pas le concept de morale au sens humain du terme.
- *Trésor.* Aucun. Les animaux n'ont jamais de trésor.

Aigle

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : serres (+3 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : 2 serres (+3 corps à corps, 1d4) et bec (-2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14, Perception auditive+2

Dons : Attaque en finesse

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 2-3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Cet oiseau de proie vit dans la plupart des régions, même s'il préfère installer son aire dans les endroits élevés et reculés.

La plupart des aigles mesurent 90 centimètres de long pour une envergure de 2,10 mètres. Le profil proposé peut également s'appliquer aux autres rapaces diurnes de taille équivalente.

Combat

L'aigle fond sur sa proie et la lacère à l'aide de ses puissantes serres.

Compétences. L'aigle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Âne

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : morsure (+1 corps à corps, 1d2)

Attaque à outrance : morsure (+1 corps à corps, 1d2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +2, Équilibre +3, Perception auditive +3

Dons : Endurance

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/6

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Cet équidé à longues oreilles est résistant et a le pied extrêmement sûr.

Charge transportable. Pour un âne, les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 25 kilos, intermédiaire de 25 à 50 kilos et lourde de 50 à 75 kilos. Il peut tirer jusqu'à 375 kilos.

Combat

Un âne mord uniquement quand il ne peut fuir.

Compétences. L'âne bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Équilibre.

Babouin

Animal de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/+2

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4

Compétences : Détection +5, Escalade +10, Perception auditive +5

Dons : Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou troupe (10–40)

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 2–3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le babouin est un singe puissant et agressif, qui vit communément sur la terre ferme. Bien que préférant les espaces dégagés, il retourne s'abriter dans les arbres à la tombée de la nuit. La plupart des babouins font la taille d'un gros chien. Les mâles mesurent entre 60 centimètres et 1,20 mètre de long. Ils peuvent peser près de 45 kilos.

Combat

Généralement, les babouins attaquent en groupe.

Compétences. Les babouins bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

Belette

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/2d8 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : fixation

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discrétion +11, Équilibre +10, Escalade +10

Dons : Attaque en finesse

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Ce petit mammifère est un prédateur agressif, mais il s'en prend rarement aux proies plus grandes que lui. Le profil s'applique également au furet.

Combat

Fixation (Ext). Si la belette réussit à mordre sa proie, elle utilise ses puissantes mâchoires pour s'accrocher à elle et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure tant qu'elle reste accrochée. À partir de cet instant, la belette perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12.

Une belette ainsi fixée peut être frappée à l'aide d'une arme, mais également agrippée. Pour l'ôter, la victime doit réussir à l'immobiliser.

Compétences. La belette bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Elle utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de Force) aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

Bison

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 taille, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : cornes (+8 corps à corps, 1d8+9)

Attaque à outrance : cornes (+8 corps à corps, 1d8+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : charge folle

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +1

Caractéristiques : For 22, Dex 10, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +5, Perception auditive +7

Dons : Endurance, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (6-30)

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 6-7 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cet animal vit en troupeau. Il peut se montrer très agressif quand il protège sa progéniture ou durant les périodes de reproduction. Le reste du temps, il préfère la fuite au combat.

Un bison mâle peut mesurer 1,80 mètre au garrot, pour 2,70 mètres à 3,60 mètres de long. Son poids varie entre 900 et 1 200 kilos. Son profil peut être utilisé pour tout le bétail de grande taille.

Combat

Charge folle (Ext). Un troupeau de bisons effrayés s'enfuit au hasard (mais jamais en direction de ce qui lui a fait peur). Les animaux restent groupés et piétinent tout ce qui se dresse devant eux, pour peu que l'obstacle soit de taille G ou inférieure. Les créatures écrasées de la sorte subissent 1d12 points de dégâts tous les cinq bisons du troupeau. Un jet de Réflexes réussi (DD 18) réduit ce total de moitié.

Blaireau

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-5

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d2-1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d2-1) et morsure (-1 corps à corps, 1d3-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 8, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +3, Évasion +7, Perception auditive +3

Dons : Attaque en finesse, Pistage (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 2 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Le blaireau est un animal trapu et velu. Ses pattes avant sont dotées de puissantes griffes lui permettant de creuser des galeries dans le sol.

Un blaireau adulte fait entre 60 et 90 centimètres de long, pour un poids allant de 12,5 à 17,5 kilos.

Combat

Le blaireau se bat à l'aide de ses griffes et de ses crocs.

Rage (Ext). Tout blaireau blessé au combat est pris d'une rage de berserker dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de -2 à la classe d'armure. Il ne peut pas se calmer volontairement.

Compétences. Les blaireaux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Évasion.

Calmar

Animal (aquatique) de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : nage 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+8*

Attaque : tentacules (+4 corps à corps, 0)

Attaque à outrance : tentacules (+4 corps à corps, 0) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +7, Natation +10, Perception auditive +7

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire ou banc (6-11)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : 4-6 DV (taille M), 7-11 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce mollusque céphalopode est assez agressif, à tel point qu'on le craint plus que le requin dans certaines régions.

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et mord sa victime automatiquement.

* Le calmar bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, le calmar peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que le calmar met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, le calmar peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 72 mètres). Il se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. Le calmar bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Calmar géant

Animal (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 12d8+18 (72 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : nage 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +9/+29*

Attaque : tentacule (+15 corps à corps, 1d6+8)

Attaque à outrance : 10 tentacules (+15 corps à corps, 1d6+8) et morsure (+10 corps à corps, 2d8+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m (9 m avec tentacules)

Attaques spéciales : étreinte, constriction (1d6+8)

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 26, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +11, Natation +16, Perception auditive +10

Dons : Dur à cuire, Endurance, Robustesse (x2), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Évolution possible : 13–18 DV (taille TG), 19–36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre vorace fait plus de 6 mètres de long, sans compter ses dix tentacules. Il attaque tout ce qui bouge ou presque.

Combat

L'adversaire d'un calmar peut s'en prendre aux tentacules du monstre via une tentative de destruction, comme s'il s'agissait d'armes. Chaque tentacule a 10 points de vie. Si le calmar a agrippé une cible à l'aide du tentacule attaqué, il se sert d'un autre pour porter une attaque d'opportunité contre l'adversaire effectuant la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des tentacules inflige 5 points de dégâts à la créature. Si elle en perd cinq, elle prend la fuite. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

Constriction (Ext). Un calmar géant inflige 1d6+8 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar géant doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

* Le calmar géant bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, le calmar géant peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 6 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que le calmar met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, le calmar géant peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 96 mètres). Il se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. Le calmar géant bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Cétacé

Certaines espèces de mammifères marins comptent parmi les plus grands animaux connus. Les cétacés les plus petits (comme l'orque) sont de farouches prédateurs, qui ont tendance à s'en prendre à tout ce qu'ils remarquent.

Vision aveugle (Ext). Tous les cétacés « voient » en émettant des sons à haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des autres êtres vivants. Ce sonar leur permet de localiser créatures et objets à 36 mètres à la ronde. Au sein d'une zone de *silence*, les cétacés doivent se fier à leur acuité visuelle, qui est sensiblement égale à celle d'un humain.

Retenir son souffle. Un cétacé peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à huit fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Compétences. Les cétacés bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont distraits ou en danger. Quand ils nagent en ligne droite, ils peuvent recourir à l'action de course.

* Tous les cétacés bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. * Ces bonus sont perdus quand ils ne peuvent sur leur vision aveugle.

Baleine

Animal de taille Gig

Dés de vie : 12d8+78 (132 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : nage 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-4 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+33

Attaque : queue (+17 corps à corps, 1d8+18)

Attaque à outrance : queue (+17 corps à corps, 1d8+18)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +14, Vol +5

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 22, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +14*, Natation +20, Perception auditive +15

Dons : Dur à cuire, Endurance, Robustesse (x2), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Évolution possible : 13–18 DV (taille Gig), 19–36 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Le profil proposé s'applique à toutes les baleines faisant entre 9 et 18 mètres de long, dont la plus connue est la baleine grise.

Malgré sa taille, cette créature qui se nourrit de plancton est étonnamment placide. Si on l'attaque, elle a autant de chances de fuir que de riposter.

Cachalot

Animal de taille Gig

Dés de vie : 12d8+87 (141 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : nage 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-4 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+33

Attaque : morsure (+17 corps à corps, 4d6+12)

Attaque à outrance : morsure (+17 corps à corps, 4d6+12) et queue (+12 corps à corps, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +6
Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 24, Int 2, Sag 14, Cha 6
Compétences : Détection +14*, Natation +20, Perception auditive +15*
Dons : Arme naturelle supérieure (morsure), Dur à cuire, Endurance, Robustesse, Vigilance
Environnement : milieux aquatiques tempérés
Organisation sociale : solitaire ou groupe (6–11)
Facteur de puissance : 7
Évolution possible : 13–18 DV (taille Gig), 19–36 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Ce cétacé se nourrit principalement de calmars géants et peut faire jusqu'à 18 mètres de long.

Orque épaulard

Animal de taille TG

Dés de vie : 9d8+48 (88 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : nage 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 16 (–2 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+22

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+12)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14*, Natation +16, Perception auditive +14*

Dons : Course, Endurance, Robustesse, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques froids

Organisation sociale : solitaire ou groupe (6–11)

Facteur de puissance : 5

Évolution possible : 10–13 DV (taille TG), 14–27 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce féroce prédateur mesure près de 9 mètres de long. Il se nourrit de poisson, de calmars, de phoques et de baleines.

Chameau

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 13 (–1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +2/+10

Attaque : morsure (+0 corps à corps, 1d4+2*)

Attaque à outrance : morsure (+0 corps à corps, 1d4+2*)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5

Dons : Endurance, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : domestiqué ou troupeau (6–30)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le chameau est connu pour sa faculté à parcourir de grandes distances sans avoir besoin de boire ou de manger. En fait, le profil présenté dans cet appendice correspond davantage au dromadaire, l'animal à une bosse vivant principalement dans les déserts chauds. Il mesure 2,10 mètres au garrot, hauteur à laquelle il faut ajouter une bosse d'une bonne trentaine de centimètres.

Pour sa part, le chameau à deux bosses vit plutôt dans les régions plus fraîches et plus rocailleuses. Il est plus musclé, plus lent (VD 12 m) et a une meilleure Constitution (16).

Charge transportable. La répartition des charges est la suivante pour un chameau ou un dromadaire : légère jusqu'à 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos. Il peut tirer un maximum de 2,25 tonnes.

Combat

* La morsure du chameau est considérée comme une attaque secondaire et ne bénéficie que de la moitié du bonus de Force de l'animal aux jets de dégâts.

Chat

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/2d8 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d2-4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d2-4) et morsure (-1 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +14*, Équilibre +10, Escalade +6, Perception auditive +3, Saut +10

Dons : Attaque en finesse

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué ou solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté dans cet appendice est celui des chats domestiques, pas des chats sauvages.

Combat

Le chat aime s'approcher discrètement de sa proie.

Compétences. Le chat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Escalade, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre. Il utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force pour ces derniers. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

Chauve-souris

Animal de taille Min

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 16 (+4 taille, +2 Dex), contact 16, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-17

Attaque : —

Attaque à outrance : —

Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : perception aveugle (6 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +8*, Discrétion +14, Perception auditive +8*
Dons : Vigilance
Environnement : déserts tempérés
Organisation sociale : colonie (10–40) ou foule (10–50)
Facteur de puissance : 1/10
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

La chauve-souris est un mammifère volant de mœurs nocturnes. Le profil présenté décrit les petites espèces, qui se nourrissent d'insectes.

Combat

Perception aveugle (Ext). La chauve-souris utilise un sonar pour localiser les créatures distantes de 6 mètres ou moins. Les adversaires bénéficient d'un camouflage total face à cette perception aveugle.

Compétences. * La chauve-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de son sonar.

Cheval

Les chevaux sont des animaux domestiques de selle ou de bât.

Combat

Un cheval qui n'est pas entraîné à se battre ne se sert généralement pas de ses sabots pour attaquer. L'attaque de sabot est une attaque secondaire qui ne bénéficie que de la moitié du bonus de Force de l'animal aux dégâts. (Les attaques secondaires sont suivies d'un astérisque dans la description des chevaux légers et lourds.)

Cheval de guerre léger (ou destrier léger)

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 14 (–1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base : +2/+9

Attaque : sabot (+4 corps à corps, 1d4+3)

Attaque à outrance : 2 sabots (+4 corps à corps, 1d4+3) et morsure (–1 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Cet animal est semblable au cheval léger, si ce n'est qu'il est élevé pour la guerre et dressé au combat. Il est généralement prêt à voir ses premières batailles dès l'âge de trois ans. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante pour un cheval de guerre léger : légère jusqu'à 115 kilos, intermédiaire de 115 à 230 kilos, et lourde de 230 à 345 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,725 tonne.

Cheval de guerre lourd (ou destrier lourd)

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (–1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : sabot (+6 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+6 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +5

Dons : Course, Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Cet animal est semblable au cheval lourd, si ce n'est qu'il est élevé pour la guerre et dressé au combat. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante pour un cheval de guerre lourd : légère jusqu'à 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 2,25 tonnes.

Cheval léger

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 13 (−1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+8

Attaque : sabot (−2 corps à corps, 1d4+1*)

Attaque à outrance : 2 sabots (−2 corps à corps, 1d4+1*)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué ou troupeau (6–30)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté s'applique à tous les petits chevaux de selle ou de trait (exemple : pur-sang arabe). L'animal commence généralement à travailler dès l'âge de deux ans. Il ne peut pas combattre quand il est monté.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 75 kilos, intermédiaire de 75 à 150 kilos, et lourde de 150 à 225 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,25 tonne.

Cheval lourd

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 13 (−1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaque de base : +2/+9

Attaque : sabot (−1 corps à corps, 1d6+1*)

Attaque à outrance : 2 sabots (−1 corps à corps, 1d6+1*)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté s'applique à tous les grands chevaux de selle ou de trait (exemple : percheron). L'animal commence généralement à travailler dès l'âge de trois ans. Il lui est impossible de combattre quand il est monté.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 100 kilos, intermédiaire de 100 à 200 kilos, et lourde de 200 à 300 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,5 tonne.

Chien

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-3

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5, Saut +7, Survie +1*

Dons : Pistage (S), Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-12)

Facteur de puissance : 1/3

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le profil proposé concerne les chiens de taille moyenne, pesant entre 10 et 25 kilos. Il s'applique également aux chiens sauvages, coyotes et autres chacals.

Combat

Généralement, les chiens chassent en meute, traquant et épuisant leur proie jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment faible.

Compétences. Le chien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Chien de selle

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +5, Natation +3, Perception auditive +5, Saut +8, Survie +1*

Dons : Pistage (B), Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou meute (5–12)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Cette catégorie rassemble les races telles que les collets, huskies et autres saint-bernard.

Charge transportable. Les charges se répartissent ainsi : légère jusqu'à 50 kilos, intermédiaire de 50 à 100 kilos et lourde de 100 à 150 kilos. Il peut tirer jusqu'à 750 kilos.

Combat

S'il a été dressé au combat, ce type de chien peut faire tomber son adversaire comme un loup (voir la description du loup, plus loin). Un chien de selle peut se battre même s'il porte un cavalier, mais le personnage ne peut attaquer que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

Compétences. Le chien de selle bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Chouette

Animal de taille TP

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/–11

Attaque : serres (+5 corps à corps, 1d4–3)

Attaque à outrance : serres (+5 corps à corps, 1d4–3)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 4, Dex 17, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +17, Détection +6*, Perception auditive +14

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : 2 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté concerne tous les oiseaux de proie nocturnes faisant entre 30 et 60 centimètres de long pour une envergure inférieure ou égale à 1,80 mètre. La chouette n'attaque qu'une seule fois par round, en combinant ses deux serres.

Combat

La chouette fonde discrètement sur sa proie, attaquant à l'aide de ses puissantes serres.

Compétences. La chouette bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Perception auditive, et d'un bonus racial de +14 aux tests de Déplacement silencieux. * Au crépuscule et à la nuit tombée, elle bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Corbeau

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/–13

Attaque : serres (+4 corps à corps, 1d2-5)
Attaque à outrance : serres (+4 corps à corps, 1d2-5)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +2
Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6
Compétences : Détection +5, Perception auditive +3
Dons : Attaque en finesse
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1/6
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Cet oiseau au plumage noir et lustré fait dans les 60 centimètre de long pour une envergure de 1,20 mètre. Il n'attaque qu'une fois par round, en combinant ses deux serres.
Son profil s'applique à tous les oiseaux de taille similaire, rapaces exceptés.

Crapaud

Animal de taille Min
Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)
Classe d'armure : 15 (+4 taille, +1 Dex), contact 15, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +0/-17
Attaque : —
Attaque à outrance : —
Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : —
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +2
Caractéristiques : For 1, Dex 12, Con 11, Int 1, Sag 14, Cha 4
Compétences : Détection +4, Discrétion +21, Perception auditive +4
Dons : Vigilance
Environnement : marécages tempérés
Organisation sociale : nuée (10-100)
Facteur de puissance : 1/10
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Ce batracien ne présente pas le moindre danger. En fait, il est même utile, puisqu'il se nourrit d'insectes.
Compétences. La coloration de la peau du crapaud lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

Crocodile

Animal de taille M
Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m
Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +2/+6
Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d8+6) ; ou queue (+6 corps à corps, 1d12+6)
Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d8+6) ; ou queue (+6 corps à corps, 1d12+6)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : étreinte
Particularités : retenir son souffle, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences : Détection +4, Discrétion +7*, Natation +12, Perception auditive +4
Dons : Talent (Discrétion), Vigilance

Environnement : marécages chauds
Organisation sociale : solitaire ou colonie (6–11)
Facteur de puissance : 2
Évolution possible : 4–5 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Ce prédateur particulièrement agressif mesure entre 3,30 mètres et 3,60 mètres de long. Il se cache sous la surface des cours d'eau ou des marais, laissant juste affleurer ses narines et ses yeux afin de respirer et pouvoir repérer les proies passant à portée.

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le crocodile doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise, attire sa victime sous l'eau et tente de l'immobiliser au fond.

Retenir son souffle. Un crocodile peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Compétences. Le crocodile bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* Le crocodile bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand il se trouve sous l'eau. En outre, il peut rester sous l'eau en ne laissant dépasser que ses narines et ses yeux, ce qui lui confère un bonus d'abri de +10 à ces mêmes tests.

Crocodile géant

Animal de taille TG

Dés de vie : 7d8+28 (59 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 16 (–2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+21

Attaque : morsure (+11 corps à corps, 2d8+12) ; ou queue (+11 corps à corps, 1d12+12)

Attaque à outrance : morsure (+11 corps à corps, 2d8+12) ; ou queue (+11 corps à corps, 1d12+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : retenir son souffle, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 12, Con 19, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +5, Discrétion +1*, Natation +16, Perception auditive +5

Dons : Endurance, Talent (Discrétion), Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (6–11)

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 8–14 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre vit généralement dans l'eau salée ; il peut dépasser les 6 mètres de long.
Le crocodile géant combat et se comporte comme le crocodile commun.

Éléphant

Animal de taille TG

Dés de vie : 11d8+55 (104 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (–2 taille, +7 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +8/+26

Attaque : défenses (+16 corps à corps, 2d8+15)

Attaque : coup (+16 corps à corps, 2d6+10) et 2 pattes (+11 corps à corps, 2d6+5) ; ou défenses (+16 corps à corps, 2d8+15)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : piétinement (2d8+15)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +12, Vol +6

Caractéristiques : For 30, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 7

Compétences : Détection +10, Perception auditive +12

Dons : Endurance, Talent (Perception auditive), Vigilance, Volonté de fer

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (6–30)

Facteur de puissance : 7

Évolution possible : 12–22 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cet herbivore massif des pays tropicaux a parfois des réactions imprévisibles, mais sa nature généralement placide fait qu'il peut être utilisé comme monture ou bête de somme.

Le profil proposé décrit principalement l'éléphant d'Afrique. L'éléphant d'Asie, plus petit, est moins fort (Force 28), mais aussi plus facile à dresser (Sagesse 15). Son profil peut également s'appliquer à des créatures préhistoriques telles que le mammoth ou le mastodonte.

Combat

L'éléphant charge les créatures menaçantes.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes (DD 25) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Faucon

Animal de taille TP

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/–10

Attaque : serres (+5 corps à corps, 1d4–2)

Attaque à outrance : serres (+5 corps à corps, 1d4–2)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14, Perception auditive +2

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 1/3

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le faucon est semblable à l'aigle, mais en plus petit : il fait généralement entre 30 et 60 centimètres de long, pour une envergure de 1,80 mètre au mieux.

Combat

Le faucon attaque une seule fois par round, en combinant ses deux serres.

Compétences. * Le faucon bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Glouton

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+15 (28 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m, escalade 3 m

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (–1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : rage
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +2
Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10
Compétences : Détection +6, Escalade +10, Perception auditive +6
Dons : Pistage (S), Robustesse, Vigilance
Environnement : forêts froides
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 2
Évolution possible : 4–5 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Le glouton ressemble au blaireau, mais il est plus gros, plus fort et beaucoup plus féroce.

Combat

Rage (Ext). Tout glouton blessé au combat devient enragé dès son tour suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et +4 en Constitution, mais il subit un malus de –2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

Compétences. Le glouton bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Gorille

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 14 (–1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Détection +6, Escalade +14, Perception auditive +6

Dons : Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce grand singe omnivore est nettement plus agressif que les gorilles que nous connaissons. Il attaque et dévore tout ce qu'il peut attraper. Un adulte mesure entre 1,65 mètre et 1,80 mètre, pour un poids de 150 à 200 kilos.

Combat

Souvent l'attaque du gorille est précédée d'une démonstration d'agressivité, censée intimider ses adversaires potentiels.

Compétences. Les gorilles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

Guépard

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (+4 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d2+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, sprint, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +6, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou famille (3–5)

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le guépard est un félin fin et élégant qui écume les plaines. Long de 90 centimètres à 1,50 mètre, il pèse entre 55 et 65 kilos.

Combat

Le guépard est capable d'accélérer sur une courte distance pour attraper ses proies.

Croc-en-jambe (Ext). Un guépard touchant sa proie à l'aide d'une attaque de morsure ou de griffes peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au guépard.

Sprint (Ext). Une fois par heure, le guépard peut, lorsqu'il charge, multiplier sa vitesse de déplacement normale par dix (150 mètres).

Hyène

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +4, Discrétion +3*, Perception auditive +6

Dons : Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (7–16)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : 3 DV (taille M), 4–5 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les hyènes chassent en meute. Elles sont connues pour leur ingéniosité et pour les jappements stressants qu'elles poussent. Le profil proposé ci-dessus convient à la hyène rayée, longue de 90 centimètres à 1,50 mètre, pour un poids de 60 kilos.

Combat

La tactique préférée des hyènes consiste à envoyer quelques individus de front pendant que le reste de la meute encercle et attaque depuis les flancs et l'arrière.

Croc-en-jambe (Ext). Une hyène touchant sa proie à l'aide de son attaque de morsure peut tenter de la faire tomber comme si elle lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +2 au test). Cette action libre ne nécessite

aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au guépard.

Compétence. * La hyène bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les fourrés ou les hautes herbes.

Léopard

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 15 (+4 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d3+1)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +8*, Équilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6, Saut +11

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Ce félin mesure près de 1,20 mètre de long pour un poids de 60 kilos. Il chasse généralement de nuit.

Le profil proposé concerne également tous les félins de même taille, tels que les jaguars, les panthères et les lions de montagne.

Combat

Bond (Ext). Si le léopard charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le léopard doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +6 corps à corps, 1d3+1 points de dégâts chacune.

Compétences. Le léopard bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Saut, ainsi que d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Du reste, il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux jets de Discrétion passe à +8.

Lézard

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/2d8 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/–12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4–4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4–4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +3, Discrétion +10, Équilibre +10, Escalade +12, Perception auditive +3

Dons : Attaque en finesse
Environnement : forêts chaudes
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1/6
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Le profil détaillé dans cet appendice concerne les petits lézards non venimeux dont la taille varie entre 30 et 60 centimètres de long (l'iguane, par exemple).

Combat

Le lézard préfère fuir le combat, mais il mord violemment quand il n'a d'autre choix.

Compétences. Le lézard bénéficie d'un bonus de +8 aux tests d'Équilibre. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé, et il exploite son modificateur de Dextérité (et non celui de Force).

Lézard carnivore (varan)

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +6*, Escalade +7, Natation +11, Perception auditive +4

Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Cette catégorie comprend les lézards géants faisant entre 90 centimètres et 1,50 mètre de long.

Combat

Le lézard carnivore est parfois agressif, usant de ses puissantes mâchoires pour déchiqueter ses proies et ennemis.

Compétences. Le lézard carnivore bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. * Dans les régions à végétation épaisse, son bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

Lion

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (–1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d4+2)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +5, Discrétion +3*, Équilibre +7, Perception auditive +5

Dons : Course, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (6–10)

Facteur de puissance : 3

Évolution possible : 6–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté est celui du lion d'Afrique, qui fait entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de long, pour un poids compris entre 165 et 225 kilos. La lionne est légèrement plus petite, mais son profil reste le même.

Combat

Bond (Ext). Si le lion charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte la lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts.

Compétences. Le lion bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +12.

Loup

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (7–16)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : 3 DV (taille M), 4–6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le loup est un animal qui chasse en meute. Il est célèbre pour sa ruse et sa persévérance.

Combat

La tactique favorite des loups consiste à envoyer quelques membres de la meute attaquer de front, tandis que les autres prennent la proie à revers.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +1 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Compétences. * Le loup bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Marsouin

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : nage 24 m (16 cases)
Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : coup (+4 corps à corps, 2d4)
Attaque à outrance : coup (+4 corps à corps, 2d4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +1
Caractéristiques : For 11, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6
Compétences : Détection +7*, Natation +8, Perception auditive +8*
Dons : Attaque en finesse
Environnement : milieux aquatiques tempérés
Organisation sociale : solitaire, couple ou banc (3–20)
Facteur de puissance : 1/2
Évolution possible : 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Ce mammifère aquatique est généralement joueur, amical et serviable.
Il mesure entre 1,20 mètre et 1,80 mètre de long, et pèse entre 55 et 80 kilos. Son profil peut s'appliquer à tous les cétacés de taille équivalente.

Combat

Retenir son souffle. Un marsouin peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à six fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Vision aveugle (Ext). Le marsouin « voit » en émettant des sons à haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des autres êtres vivants. Ce sonar lui permet de localiser créatures et objets à 36 mètres à la ronde. Au sein d'une zone de *silence*, le marsouin doit se fier à sa vue, qui est sensiblement égale à celle d'un humain.

Compétences. Le marsouin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* Le marsouin bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Ces bonus sont perdus quand il ne peut s'appuyer sur sa vision aveugle.

Mulet

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 13 (–1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +2/+9
Attaque : sabot (+4 corps à corps, 1d4+3)
Attaque à outrance : 2 sabots (+4 corps à corps, 1d4+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +1
Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 11, Cha 6
Compétences : Détection +6, Perception auditive +6
Dons : Endurance, Vigilance
Environnement : plaines chaudes
Organisation sociale : domestiqué
Facteur de puissance : 1
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Le mulet est un animal stérile, obtenu par croisement entre un âne et une jument. Il est semblable au cheval léger, si ce n'est qu'il est légèrement plus fort et qu'il a le pied plus sûr.

Combat

Les coups de sabot du mulet sont parfois très dangereux.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 115 kilos, intermédiaire de 115 à 230 kilos et lourde de 230 à 345 kilos. Cet animal peut tirer jusqu'à 1,725 tonnes.

Compétences. Le mulet bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Dextérité pour ce qui est d'éviter de glisser ou de perdre l'équilibre.

Ours brun

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+24 (51 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+16

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7, Natation +12, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance, Pistage

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 7–10 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cet impressionnant carnivore pèse plus de 900 kilos et atteint près de 2,70 mètres de haut quand il se dresse sur ses pattes arrière. Naturellement agressif, il défend farouchement les limites de son territoire. Son profil peut être utilisé pour tous les ours de grande taille, grizzly y compris.

Combat

L'ours brun déchiquette ses adversaires à l'aide de ses griffes.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours brun doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Compétences. Un ours brun bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Natation.

Ours noir

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+6

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Escalade +4, Natation +8, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

L'ours noir est un omnivore vivant en forêt. Il se montre rarement dangereux, sauf si l'on menace sa progéniture ou ses réserves de nourriture.

Malgré son nom, il peut avoir le pelage blond ou couleur cannelle. Il fait rarement plus de 1,50 mètre de long.

Combat

L'ours noir lacère ses proies à l'aide de ses griffes et de ses crocs.

Compétences. Un ours noir bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Natation.

Ours polaire

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+8 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7, Discrétion -2*, Natation +16, Perception auditive +5

Dons : Course, Endurance, Pistage

Environnement : plaines froides

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 9-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce carnivore est légèrement plus grand que l'ours brun, mais nettement moins large d'épaules.

Combat

L'ours polaire se bat de la même façon que l'ours brun.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours polaire doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Compétences. L'ours polaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* La fourrure blanche de l'ours polaire lui confère un bonus racial de +12 aux tests de Discrétion dans les zones enneigées.

Pieuvre

Animal (aquatique) de taille P

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : tentacules (+5 corps à corps, 0)

Attaque à outrance : tentacules (+5 corps à corps, 0) et morsure (+0 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 12, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 3

Compétences : Détection +5, Discrétion +11, Évasion +13, Natation +9, Perception auditive +2

Dons : Attaque en finesse

Environnement : milieux aquatiques
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1
Évolution possible : 3–6 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

La pieuvre est un prédateur des grands fonds marins qui ne présente de véritable danger que pour ses proies habituelles. Quand on la dérange, elle cherche généralement à s'enfuir.

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la pieuvre doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et mord automatiquement sa victime.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, la pieuvre peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que la pieuvre met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, la pieuvre peut libérer un violent jet d'eau qui la propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 60 mètres). Elle se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. La pieuvre peut changer de couleur, ce qui lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

Son corps particulièrement mou lui confère un bonus racial de +10 aux tests d'Évasion.

La pieuvre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Pieuvre géante

Animal (aquatique) de taille G

Dés de vie : 8d8+11 (47 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 18 (–1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : tentacule (+10 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 8 tentacules (+10 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec tentacule)

Attaques spéciales : étreinte, constriction (2d8+6)

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 3

Compétences : Détection +6, Discrétion +12, Évasion +12, Natation +13, Perception auditive +4

Dons : Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre est un prédateur agressif qui défend farouchement son territoire. Ses tentacules, longs de plus de 3 mètres, sont équipés de ventouses aux bords coupants, et s'achèvent par un barbillon acéré.

Combat

L'adversaire d'une pieuvre géante peut s'en prendre aux tentacules du monstre via une tentative de destruction, comme s'il s'agissait d'armes. Chaque tentacule a 10 points de vie. Si la pieuvre a agrippé une cible à l'aide du tentacule attaqué, elle se sert d'un autre pour porter une attaque d'opportunité contre l'adversaire effectuant la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des tentacules inflige 5 points de dégâts à la créature. Si elle en perd quatre, elle prend la fuite. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

Constriction (Ext). Quand une pieuvre géante réussit un test de lutte, elle lui inflige 2d8+6 points de dégâts à son adversaire.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la pieuvre géante doit réussir une attaque de tentacule. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, la pieuvre géante peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 6 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que la pieuvre met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, la pieuvre géante peut libérer un violent jet d'eau qui la propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 60 mètres). Elle se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. La pieuvre géante peut changer de couleur, ce qui lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

Son corps particulièrement mou lui confère un bonus racial de +10 aux tests d'Évasion.

La pieuvre géante bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Poney

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : sabot (−3 corps à corps, 1d3*)

Attaque à outrance : 2 sabots (−3 corps à corps, 1d3*)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5

Dons : Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Ce profil s'applique à tous les chevaux faisant moins de 1,50 mètre au garrot. Le poney est semblable au cheval léger ; lui non plus ne peut combattre quand il est monté.

Combat

* Un poney qui n'est pas entraîné au combat profite généralement de ses sabots pour prendre la fuite. En effet, son attaque de sabot est considérée comme une attaque secondaire et n'exploite que la moitié du bonus de Force de l'animal aux dégâts.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 37,5 kilos, intermédiaire de 37,5 à 75 kilos, et lourde de 75 à 112,5 kilos. Le poney peut tirer jusqu'à 562,5 kilos.

Poney de guerre

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : sabot (+3 corps à corps, 1d3+2)

Attaque à outrance : 2 sabots (+3 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +0
Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4
Compétences : Détection +5, Perception auditive +5
Dons : Endurance
Environnement : plaines tempérées
Organisation sociale : domestiqué
Facteur de puissance : 1/4
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Le poney de guerre est élevé dans le but de combattre, et est semblable au cheval de guerre léger.

Combat

Le poney de guerre peut se battre en portant un cavalier, mais ce dernier doit réussir un test d'Équitation s'il veut pouvoir attaquer, lui aussi.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 50 kilos, intermédiaire de 50 à 100 kilos, et lourde de 100 à 150 kilos. Le poney peut tirer jusqu'à 750 kilos.

Raie manta

Animal (aquatique) de taille G
Dés de vie : 4d8 (18 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : nage 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 12 (−1 taille, +3 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +3/+9
Attaque : coup de tête (−1 corps à corps, 1d6+1*)
Attaque à outrance : coup de tête (−1 corps à corps, 1d6+1*)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +2
Caractéristiques : For 15, Dex 11, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences : Détection +6, Natation +10, Perception auditive +7
Dons : Endurance, Vigilance
Environnement : milieux aquatiques chauds
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance : 1
Évolution possible : 5–6 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Ce poisson n'est décidément pas agressif et préfère éviter tout contact avec d'autres créatures. Il filtre le plancton et autres micro-organismes grâce à sa grande bouche dénuée de dents.

Combat

* Si elle se sent menacée, la raie manta exploite sa taille et son poids pour heurter son adversaire. Il s'agit d'une attaque secondaire.

Compétences. La raie manta bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Rat

Animal de taille TP
Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m
Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +0/−12
Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3−4)
Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3−4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques : For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2
Compétences : Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +12, Natation +10
Dons : Attaque en finesse
Environnement : quelconque
Organisation sociale : nuée (10–100)
Facteur de puissance : 1/8
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Ce mammifère rongeur vit pour ainsi dire partout.

Combat

Généralement, le rat prend la fuite. Il ne mord qu'en dernier recours.

Compétences. Le rat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre, d'Escalade et de Natation.

Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

Il utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de Force) aux tests d'Escalade et de Natation.

Le rat bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Requin

Ce prédateur marin est extrêmement agressif et a de bonnes chances d'attaquer tout ce qui passe à sa portée.

Les petits requins mesurent entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de long ; généralement, ils ne sont dangereux que pour les poissons dont ils se nourrissent. Par contre, les requins de taille G peuvent faire jusqu'à 4,50 mètres de long et constituent une menace sérieuse. Enfin, ceux qui sont de taille TG peuvent faire plus de 6 mètres de long (c'est le cas des grands requins blancs).

Combat

Le requin décrit des cercles autour de sa proie afin de mieux l'observer, puis se jette sur elle pour la broyer entre ses puissantes mâchoires.

Odorat surdéveloppé (Ext). Le requin détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à 1,5 kilomètre de distance.

Perception aveugle (Ext). Le requin peut localiser les créatures distantes de 9 mètres ou moins sous l'eau. Ce pouvoir ne fonctionne que sous l'eau.

Compétences. Le requin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

	Requin, taille moyenne	Requin, grande taille	Requin, très grand taille
	Animal (aquatique) de taille M	Animal (aquatique) de taille G	Animal (aquatique) de taille TG
Dés de vie :	3d8+3 (16 pv)	7d8+7 (38 pv)	10d8+20 (65 pv)
Initiative :	+2	+6	+6
Vitesse de déplacement :	nage 18 m (12 cases)	nage 18 m (12 cases)	nage 18 m (12 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13	15 (–1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13	15 (–2 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+2/+3	+5/+12	+7/+20
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d6+1)	morsure (+7 corps à corps, 1d8+4)	morsure (+10 corps à corps, 2d6+7)
Attaque à	morsure (+4 corps à	morsure (+7 corps à corps,	morsure (+10 corps à corps,

outrance :	corps, 1d6+1)	1d8+4)	2d6+7)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	odorat surdéveloppé, perception aveugle	odorat surdéveloppé, perception aveugle	odorat surdéveloppé, perception aveugle
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +4, Vol +2	Réf +7, Vig +8, Vol +3	Réf +9, Vig +11, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 17, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 21, Dex 15, Con 15, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences :	Détection +6, Natation +9, Perception auditive +6	Détection +7, Natation +11, Perception auditive +8	Détection +10, Natation +13, Perception auditive +10
Dons :	Attaque en finesse, Vigilance	Attaque en finesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine	Attaque en finesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement :	milieux aquatiques froids	milieux aquatiques froids	milieux aquatiques froids
Organisation sociale :	solitaire, banc (2–5) ou meute (6–11)	solitaire, banc (2–5) ou meute (6–11)	solitaire, banc (2–5) ou meute (6–11)
Facteur de puissance :	1	2	4
Évolution possible :	4–6 DV (taille M)	8–9 DV (taille G)	11–17 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Rhinocéros

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (–1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+18

Attaque : corne (+13 corps à corps, 2d6+12)

Attaque à outrance : corne (+13 corps à corps, 2d6+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : charge en puissance

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 2

Compétences : Détection +3, Perception auditive +14

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (2–12)

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le rhinocéros est célèbre pour son mauvais caractère et l'entrain qu'il met à charger les intrus.

Le profil présenté est celui du rhinocéros d'Afrique, qui fait entre 1,80 mètre et 4,20 mètres de long, et entre 90 centimètres et 1,80 mètre au garrot ; son poids peut atteindre 6 tonnes. Il peut également s'appliquer à tout herbivore de taille équivalente et disposant du même type d'armes naturelles (andouillers, cornes, défenses, etc.)

Combat

Quand il se sent en danger, le rhinocéros charge tête baissée.

Charge en puissance (Ext). Un rhinocéros inflige 4d6+24 points de dégâts quand il charge.

Sanglier

Animal de taille M**Dés de vie :** 3d8+12 (25 pv)**Initiative :** +0**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +2/+4**Attaque :** défenses (+4 corps à corps, 1d8+3)**Attaque à outrance :** défenses (+4 corps à corps, 1d8+3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** férocité**Particularités :** odorat, vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +6, Vol +2**Caractéristiques :** For 15, Dex 10, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 4**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +7**Dons :** Robustesse, Vigilance**Environnement :** forêts tempérées**Organisation sociale :** solitaire ou troupeau (5–8)**Facteur de puissance :** 2**Évolution possible :** 4–5 DV (taille M)**Ajustement de niveau :** —

Bien que n'étant pas carnivore, le cochon sauvage est d'un naturel agressif ; il a tendance à charger quiconque vient troubler sa quiétude.

Le sanglier est couvert d'un poil ras et rêche, de couleur noire ou gris foncé. Les mâles font près de 1,20 mètre de long et 90 centimètre au garrot.

Combat

Férocité (Ext). Le sanglier est un combattant tellement féroce qu'il continue de se battre sans le moindre malus, même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Serpent

Généralement, le serpent n'est pas un animal agressif ; il cherche plus souvent à s'enfuir qu'à se battre.

Compétences. Tous les serpents bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade.

Ils peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'ils sont pressés ou menacés.

Ils utilisent soit leur modificateur de Force soit celui de Dextérité aux tests d'Escalade (en prenant celui qui les avantage).

Enfin, un serpent bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Serpent constricteur**Animal de taille M****Dés de vie :** 3d8+6 (19 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m**Classe d'armure :** 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +2/+5**Attaque :** morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)**Attaque à outrance :** morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** étreinte, constriction (1d3+4)**Particularités :** odorat**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +4, Vol +2**Caractéristiques :** For 17, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2**Compétences :** Détection +7, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +14, Natation +11, Perception auditive +7**Dons :** Robustesse, Vigilance**Environnement :** forêts chaudes**Organisation sociale :** solitaire**Facteur de puissance :** 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M), 6–10 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Généralement, le serpent constricteur n'est pas un animal agressif ; il cherche plus souvent à s'enfuir qu'à se battre. Il chasse exclusivement pour se nourrir, mais ne s'en prend pas aux créatures contre lesquelles il ne saurait user de son pouvoir de constriction.

Combat

Ce serpent attrape sa proie dans sa gueule puis enroule ses anneaux autour afin de l'étouffer.

Constriction (Ext). Le serpent constricteur inflige 1d3+4 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent constricteur doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Serpent constricteur géant

Animal de taille TG

Dés de vie : 11d8+14 (63 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 15 (–2 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +8/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 1d8+10)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 1d8+10)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, constriction (1d8+10)

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 25, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +9, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +17, Natation +16, Perception auditive +9

Dons : Endurance, Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Évolution possible : 12–16 DV (taille TG), 17–33 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le serpent constricteur géant est plus agressif que son cousin de taille plus modeste, car il a besoin de davantage de nourriture pour survivre.

Serpent venimeux

La taille de ce type d'animal est très variable. Les serpents venimeux ne sont pas particulièrement agressifs, mais ils ont tendance à mordre avant de battre en retraite.

Combat

Ce serpent tue ses proies à l'aide de sa morsure venimeuse, qui constitue également sa meilleure défense.

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD variable selon la taille, voir ci-dessous) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Taille	DD du jet de Vigueur
Très petite	10
Petite	10
Moyenne	11
Grande	11
Très grande	14

	Serpent venimeux, très petit Animal de taille TP	Serpent venimeux, petit Animal de taille P
Dés de vie :	1/4d8 (1 pv)	1d8 (4 pv)
Initiative :	+3	+3

Vitesse de déplacement :	4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m	6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m
Classe d'armure :	17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14 +0/-11	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14 +0/-6
Attaque de base/lutte :		
Attaque :	morsure (+5 corps à corps, 1 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d2-2 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+5 corps à corps, 1 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d2-2 plus venin)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	venin	venin
Particularités :	odorat	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +2, Vol +1	Réf +5, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques :	For 4, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 6, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences :	Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6	Détection +7, Discrétion +11, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +6, Perception auditive +7
Dons :	Attaque en finesse	Attaque en finesse
Environnement :	marécages tempérés	marécages tempérés
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1/3	1/2
Évolution possible :	—	—

	Serpent venimeux, taille moyenne	Serpent venimeux, grand	Serpent venimeux, très grand
	Animal de taille M	Animal de taille G	Animal de taille TG
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	3d8 (13 pv)	6d8+6 (33 pv)
Initiative :	+3	+7	+6
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m	6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m	6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m
Classe d'armure :	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13 +1/+0	15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12 +2/+6	15 (-2 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15 +4/+15
Attaque de base/lutte :			
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4 plus venin)	morsure (+6 corps à corps, 1d6+4 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4 plus venin)	morsure (+6 corps à corps, 1d6+4 plus venin)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	venin	venin	venin
Particularités :	odorat	odorat	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +3, Vol +1	Réf +6, Vig +3, Vol +2	Réf +7, Vig +6, Vol +3
Caractéristiques :	For 8, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 10, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 16, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences :	Détection +5, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +7, Perception auditive +5	Détection +6, Discrétion +8, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +8, Perception auditive +5	Détection +7, Discrétion +3, Équilibre +10, Escalade +11, Natation +7, Perception auditive +11
Dons :	Attaque en finesse	Attaque en finesse, Science de l'initiative	Arme de prédilection (morsure), Course,
	Science de l'initiative		

Environnement :	marécages tempérés	marécages tempérés	marécages tempérés
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	2	3
Évolution possible :	—	—	7–18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Singe

Animal de taille TP

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/–12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3–4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3–4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5

Compétences : Détection +3, Discrétion +10, Équilibre +10, Escalade +10, Perception auditive +3

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : groupe (10–40)

Facteur de puissance : 1/6

Évolution possible : 2–3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté s'applique à tous les singes vivant dans les arbres et dont la taille ne dépasse pas celle d'un chat domestique (tamarin, etc.).

Combat

Généralement, le singe fuit à l'abri des arbres. Toutefois, il se bat féroce­ment s'il est acculé.

Compétences. Le singe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé, et il utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de force).

Tigre

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (–1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+6) et morsure (+4 corps à corps, 2d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d8+3)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion +3*, Équilibre +6, Natation +11, Perception auditive +3

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 7–12 DV (taille G), 13–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce grand félin mesure 2,70 mètres de long, pour 90 centimètres au garrot. Il pèse entre 200 et 300 kilos.

Combat

Bond (Ext). Si le tigre charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance (action complexe), qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre doit réussir une attaque de griffes ou de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts.

Compétences. Le tigre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.