

# Bestiaire

## Noxf

**Taille :** 1.5 à 2 mètres de haut et 2 à 4 mètres de long

**Poids :** 400 kg

**Habitat :** Dans toutes les forêts du moment qu'il ne fait pas en dessous de 0.

**Description :** il est recouvert de fourrure écailleuse, il a 2 rayures rouges qui partent du museau parcourant le corps de chaque côtés de la colonne vertébrale jusqu'à la queue. Il a une gueule massive et assez allongée d'où dépassent les dents. Il manie la magie du feu et ne craint donc pas le feu. C'est un animal puissant mais solitaire. Son attaque préférée est son souffle de feu, il lui arrive même de " faire cuir " ses proies.

### Caractéristiques:

RES 8	FOR 8	PHYSIQUE 10
VOL 4	INT 4	MENTAL 3
COO 8	PER 8	MANUEL NA
EMP 3	PRE NA	SOCIAL NA

Initiative : 4d

Armure : 15 (fourrure écailleuse)

Égratignure (01-20) :     O O O

Blessures (21-50) :       O O

Mort (51 et +) :           O

### Compétence :

griffes 8 ( dommages 10+1D )

morsure 6 ( dommages 15+1D )

souffle de feu 8 (dommage 20+1D)

esquive 7

courir 9

### Particularité :

Sa fourrure permet de confectionner des manteaux ou fourrures qui divisent par 2 les dégâts de feu et procure une protection de 5 sans pénalité.

Produit	Rareté/prix		poids	Création	
	village	ville		Diff	Délais
Fourrure de Noxf	r/7000	r/5000	4 kg	20	15

## Zanl

**Taille :** 1 à 1.5 mètres de haut et 2 mètres de long

**Poids :** 100 kg

**Habitat :** Dans toutes les forêts.

**Description :** il est recouvert de fourrure marron. Il a une gueule de sanglier et une corne très fine, aiguisée et résistante de 50cm à 100cm sur le front. Il a peur du feu. Ils se déplacent souvent en couple.

### **Caractéristiques:**

RES 10	FOR 6	PHYSIQUE 6
VOL 4	INT 4	MENTAL 1
COO 7	PER 8	MANUEL 3
EMP 3	PRE NA	SOCIAL NA

Initiative : 4d

Égratignure (01-20) : O O O

Armure : 5 (poils rêches)

Mort (51 et +) : O

### **Compétence :**

charge 8 ( dommages 20+1D )

morsure 4 ( dommages 8 )

courir 4

esquive 4

corne 4 ( dommage 10+1D )

### **Particularité :**

Sa corne est utilisée de 2 manières différentes : l'une pour faire des épées qui résistent à l'eau, très résistantes et légères, mais il faut que la longueur de la corne soit entre 80 et 100cm et qu'elle soit droite (il reste la garde à faire).

L'autre utilisation est en poudre pour les potions, elle aurait des vertus calmantes (calme les douleurs, les maux et les énervés), il en faut 10 grammes pour que cela fasse effet. Une corne pèse 50 grammes pour 10 cm.

Produit	Rareté/prix		poids	Création	
	village	ville		Diff	Délais
Corne pour épée	tr/1500	r/1000	0.5 kg	NA	NA
Poudre calmante	tr/1000	r/1500	50 g	10	1

Grâce à la corne on fait des épées très fines et rapides, elle est aiguisée de tous les cotés.

Nom	Rareté/prix		poids	Création		Initiative		Carac. Prérequis	Dommages
	village	ville		Diff	Délais	M	CC		
Epée Zanl	int	tr/3000	0.7 kg	25	2	+3	0	For 3	For+12+1D

## Varo

**Taille :** 1mètres de haut et environ 2 mètres de long

**Poids :** 60 kg

**Habitat :** Dans toutes les forêts.

**Description :** il est recouvert de fourrure brune/grise. Il a une bouche/trompe " comme un aspirateur " un corps de tapir (assez court sur patte). Il adore tout ce qui est nourriture et suivra ceux qui en ont. Il peut être apprivoisé mais personne n'en veut car ça ne fait rien à part manger. Ils n'attaquent jamais et préfèrent fuir. Ils sont herbivores.

### **Caractéristiques:**

RES 3

FOR 1

PHYSIQUE 2

VOL 5

INT 7

MENTAL 3

COO 4

PER 7

MANUEL 5 (pour fouiner)

EMP 3

PRE NA

SOCIAL NA

Initiative : 2d

Égratignure (01-20) :

O O O

Armure : 0

Blessures (21 et +) :

O

### **Compétence :**

recherche de nourriture 9

camouflage 7

Courir 7

# Myria

**Taille :** 15 cm de haut et environ 25 cm de long

**Poids :** 4 kg

**Habitat :** ???

**Description :** ils sont recouverts de fourrure. Leurs poils sont en forme de plume, argenté la base et blanche à l'extrémité. Ils ont une tête assez pointue et trois queues. Ils sont herbivores. Ces animaux ne semblent jamais dormir se qui en fait de bons veilleurs.

## **Caractéristiques:**

RES 4	FOR 2	PHYSIQUE 2
VOL 6	INT 7	MENTAL 5
COO 3	PER 6	MANUEL NA
EMP 5	PRE NA	SOCIAL NA

Initiative : 2d

Armure : 0

Égratignure (01-20) : O O O

Blessures (21 et +) : O

## **Compétence :**

Téléportation 3

Courir 2

## **Particularité :**

Cette créature manie plusieurs sphères de magie instinctivement. Le myria peut se lancer bouclier carmin une fois par jour s'il est en danger.

La compétence téléportation est en faite de la magie, il manipule l'ouverture de portail très facilement. Il ne peut se "téléporter" que dans un lieu en vue. Jet de Mental + Téléportation diff 10, il peut se téléporter grand max 5 fois. La téléportation ou le lancement de bouclier carmin est une action de protection ou de fuite innée.

Avec beaucoup de dressage il est possible que le myria téléporte quelqu'un avec lui, pour cela la difficulté augmente de 5 et cela compte comme 2 téléportation.

récapitulatif : jet de téléportation Mental + Téléportation diff 10+5 par personne en plus, cout 1+1 par personne (cout par jour max 5).

## Envolsa

**Taille :** 30 cm de haut et environ 50 cm de long

**Poids :** 6 kg

**Habitat :** partout mais il faut le voir !

**Description :** Il ressemble au roi cerf dans princesse mononoke mais en petit. Il est recouvert de fourrure blanche quand il ne se camoufle pas sinon il a la couleur de l'environnement où il est (comme le caméléon), ses pattes sont munies de 3 doigts. Son régime est herbivore. Il semble que ces créatures soient intelligentes. Elles se font remarquer à cause de leur manie de dessiner partout, c'est pour cela que l'on pense que Kezyr est à leur origine.

### **Caractéristiques:**

RES 2

FOR 2

PHYSIQUE 3

VOL 8

INT 7

MENTAL 6

COO 7

PER 8

MANUEL 8 (pour le dessin)

EMP 5

PRE NA

SOCIAL NA

Initiative : 4d

Égratignure (01-20) : O O

Armure : 0

Blessures (21 et +) : O

### **Compétence :**

Camouflage 12 (minimum)

art du dessin 8

### **Particularité :**

Pour le jet de camouflage : jet de Mental + camouflage diff 15 contre Mental + Perception diff 20 (petite créature très dur à repérer).

Une fois dresser elle peut servir de d'espion (elle arrive à communiquer avec les homme grace à ses dessins).

Autres bizarie : leurs "doigts" semble contenir différentes encres.

## Pégase

**Taille :** 1.5 à 2 mètres au garot

**Poids :** 150 kg

**Habitat :** dans les airs, et les prairies

**Description :** Cheval ailé. Ils sont moins résistant que leur cousin et ne sont pas d'un grand bénéfice pour les hommes car il est interdit d'aller dans les airs sans la permission des dragons.

### **Caractéristiques:**

RES 9

FOR 10

PHYSIQUE 6

VOL 5

INT 3

MENTAL 2

COO 6

PER 5

MANUEL NA

EMP 7

PRE NA

SOCIAL NA

Initiative : 4d

Égratignure (01-30) :

O O O

Armure : 0

Blessures (31 et +) :

O

### **Compétence :**

Vol 8

plus les compétences d'un cheval normal

# Bouka

**Taille :** 40 cm de haut et environ 80 cm de long

**Poids :** 80 kg

**Habitat :** surtout en forêt

**Description :** Cela ressemble à premier vu à une tortue de terre avec 6 pattes, une petite tête, pas de queue et une "armure" sur son dos (ce qui le rend très lent). Il mange de tous mais sa lenteur fait que son plat principale soit de la verdure et les sacs des voyageurs.

## **Caractéristiques:**

RES 12

FOR 6

PHYSIQUE 4

VOL 4

INT 5

MENTAL 3

COO 2

PER 4

MANUEL NA

EMP 4

PRE NA

SOCIAL NA

Initiative : 1d

Égratignure (01-30) : O O

Armure : 50

Blessures (31 et +) : O

## **Compétence :**

Pister 8

Connaissance de la nourriture 6

## **Particularité :**

Connaissance de la nourriture : il sait se qui est mangeable ou pas, il sait si la nourriture est avarié ou empoisonné par exemple.

Il peut se mettre en boule renforçant son armure (armure\*2), un des avantages est que tout les "trous" (ceux des pattes et de la têtes) se referment.

Hélas pour les armuriers dès que le bouka meurt son armure se désagrège en 3 jours.

# Licorne

**Taille :** environ 1,90 mètres au garrot

**Poids :** 700 kg

**Habitat :** quelques forêts et clairières.

**Description :** Un cheval avec une corne sur le front et une intelligence certaine. Elles se déplacent en groupe.

## **Caractéristiques:**

RES 12	FOR 11	PHYSIQUE 7
VOL 7	INT 9	MENTAL 6
COO 7	PER 7	MANUEL 7 (corne)
EMP 8	PRE 4	SOCIAL 2

Initiative : 3d

Armure : 5 (poils)

Égratignure (01-40) : O O O O

Blessures (41 et +) : O

## **Compétence :**

Ruade 7 (deg F+3+1D)

Nager 3

Course 8

Sauter 6

Morsure 6 (deg F+2+1D)

Corne 10 (s'utilise avec manuel) (deg F+10+1D)

Soins 10

## **Particularité :**

Les licornes ont une hiérarchie dans leur groupe, les meilleures combattantes protègent les autres, les meilleures guérisseuses ne font que ça. Pourtant toutes sont aptes à différents degrés. Une licorne ne se retrouve presque jamais seul.

Pour les soins : jet de Mental + Soins diff 15 huerit 1+1NR blessures en commençant des plus graves. La licorne peut guérir 5 fois par jour (10 pts de magie par soin voir corne).

La corne donne une ressource de 50 pts de magie qui se régénère comme pour un mage, ainsi qu'une protection contre la magie de nb pts de magie/10 (c'est la diff supplémentaire pour lancer le sort).

Si la corne est portée par un mage (après avoir tué la licorne) elle donne 50 pts de magie tarissable et une protection contre la magie de nb points restants/10.

## Chien de l'enfer

**Taille :** 90 cm au garrot

**Poids :** 50 kg

**Habitat :** dans les forêts, les montagnes et tous les endroits sombres

**Description :** Ces chiens peuvent vivre seuls ou en meute. Ils se regroupent en meute dans les milieux isolés et en Kali (ou ils sont utilisés comme chiens de garde).

### **Caractéristiques:**

RES 8

VOL 3

COO 4

EMP 1

FOR 6

INT 4

PER 8

PRE NA

PHYSIQUE 7

MENTAL 2

MANUEL NA

SOCIAL NA

Initiative : 4d

Armure : 10 (cuir noir)

### **Compétence :**

Pister 7

Courir 8

Morsure 7 (deg 14+1D+poison\*)

Esquive 6

Égratignure (01-40) :        O O O

Blessures (41 et +) :        O

\* Le poison agit pendant 3 tours si la personne a été mordue. Jet de Physique + Résistance diff 20 à chaque tour, si le jet est raté le poison provoque des brûlures intérieures : le personnage subit en plus une blessure en commençant par les égratignures.

