

## Formes animales pour Druide



## Sommaire

DV ¼.....	6
Chauve-souris (Min).....	6
Corbeau (TP).....	6
Crapaud (Min).....	6
Ibis (TP).....	7
Rat (TP).....	7
Serpent venimeux (TP).....	7
DV ½ .....	8
Belette (TP).....	8
Chat (TP).....	8
Kiwi (TP).....	8
Lézard (TP).....	9
Manchot (TP).....	9
DV 1 .....	10
Aigle (P).....	10
Albatros (P).....	10
Babouin (M).....	10
Blaireau (P).....	11
Chien (P).....	11
Chouette (TP).....	11
Cygne (P).....	12
Faucon (TP).....	12
Rat Sanguinaire (P).....	12
Singe (TP).....	13
Serpent venimeux (P).....	13
Vautour (P).....	13
DV 2 .....	14
Ane (M).....	14
Criard (M – Plante).....	14
Hyène (M).....	14

Loup (M) .....	15
Marsouin (M).....	15
Pieuvre (P) .....	15
Poney (M).....	16
Serpent venimeux (M) .....	16
Thallophyte violet (M – Plante).....	16
Thallophyte spectrale (M – Plante) .....	17
DV 3 .....	18
Belette Sanguinaire (M) .....	18
Blaireau Sanguinaire (M) .....	18
Calmar (M).....	19
Chameau (G).....	19
Cheval léger (G) .....	20
Cheval Lourd (G) .....	20
Crocodile (M).....	20
Glouton (M) .....	21
Guépard (M) .....	21
Léopard (M).....	22
Varan (M).....	22
Mulet (G) .....	23
Ours Noir (M).....	23
Requin (M).....	24
Sanglier (M) .....	24
Serpent constricteur (M) .....	25
Serpent venimeux (G) .....	25
Taupe Sanguinaire (M).....	26
DV 4 .....	27
Chauve-souris Sanguinaire (G) .....	27
Crapaud Sanguinaire (M) .....	27
Gorille (G) .....	28
Kiwi Sanguinaire (G).....	28

Liane chasseresse (G – Plante) .....	28
Raie manta (G) .....	29
DV 5 .....	30
Aigle Sanguinaire (G).....	30
Bison (G) .....	30
Faucon Sanguinaire (M) .....	31
Glouton Sanguinaire (G).....	31
Gorille Sanguinaire (G).....	31
Lion (G) .....	32
DV 6 .....	33
Loup Sanguinaire (G).....	33
Ours Brun (G).....	33
Serpent venimeux (TG) .....	34
Tigre (G).....	34
Vautour Sanguinaire (G) .....	35
DV 7 .....	36
Crocodile géant (TG) .....	36
Requin (G).....	36
Sanglier Sanguinaire (G).....	37
Serpent Sanguinaire (TG) .....	37
Sylvanien (TG – Plante) .....	38
DV 8 .....	39
Barracuda Sanguinaire (G) .....	39
Cheval Sanguinaire (G).....	39
Lion Sanguinaire (G).....	40
Ours polaire (G) .....	40
Pieuvre géante (G) .....	41
Rhinocéros (G) .....	41
Tertre Errant (G – plante) .....	42
DV 9 .....	43
Orque Epaulard (TG) .....	43

Tendriculaire (TG – plante) .....	43
DV 10 .....	44
Requin (TG).....	44
DV 11 .....	45
Elephant (TG).....	45
Serpent constricteur géant (TG).....	45
Raptor (G) .....	46
DV 12 .....	47
Calmar géant (TG).....	47
Baleine (Gig) .....	47
Cachalot (Gig) .....	48
Elan Sanguinaire (TG).....	48
Ours Sanguinaire (G).....	49
DV 16 .....	50
Tigre Sanguinaire (G) .....	50
DV 17 .....	51
Megaraptor (TG).....	51
Rhinocéros Sanguinaire (TG).....	51
DV 18 .....	52
Ours Polaire Sanguinaire (TG) .....	52
Requin Sanguinaire (TG) .....	52
Rukh – Aigle géant - (Gig).....	53
Quetzacoaltus (TG) .....	53
DV 19 .....	54
Ankylosaure (TG) .....	54
DV 20 .....	55
Éléphant Sanguinaire (Gig).....	55
DV 26 .....	56
Carnotaurus (Gig).....	56

## DV ¼

### Chauve-souris (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](#)

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.

### Corbeau (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

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](#)

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 (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

Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m

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](#)

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.

## Ibis (TP)

**Dés de vie** : 1/4d8 (1 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), vol 15 m (médiocre)

**Classe d'armure** : 16 (+2 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +0/-10

**Attaque** : morsure (+5 corps à corps, 1d3-2)

**Espace occupé/allonge** : 75 cm/0 m

**Particularités** : pataugeage, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +2, Vol +3

**Caractéristiques** : For 6, Dex 17, Con 10, Int 2, Sag 16, Cha 6

**Compétences** : Détection +11, Perception auditive +7

**Dons** : [Attaque en finesse](#) (S), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 1 DV (taille P), 2 DV (taille M)

**Pataugeage (Ext)**. Bien qu'il n'affiche pas de vitesse de nage, l'ibis ne souffre d'aucun malus lorsqu'il se déplace dans un plan d'eau dont la profondeur n'excède pas la longueur de ses pattes longilignes.

## Rat (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

**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](#)

### 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.

## Serpent venimeux (TP)

**Dés de vie** : 1/4d8 (1 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 4,5 m (3 cases), escalade + nage (4,5m)

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

**Attaque de base/lutte** : +0/-11

**Attaque** : morsure (+5 corps à corps, -)

**Espace occupé/allonge** : 75 cm/0m

**Attaques spéciales** : Venin

**Particularités** : [odorat](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +2, Vol +1

**Caractéristiques** : For 4, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences** : [Détection](#) +6, [Discrétion](#) +15, [Équilibre](#) +11, Escalade +11, [Natation](#) +5, [Perception auditive](#) +6

**Dons** : Attaque en finesse

### Combat

**Venin (Ext)**. Morsure, jet de Vigueur (DD10) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## DV ½

### Belette (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)

**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](#)

#### 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**. Elle utilise son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

### Chat (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

**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](#)

#### Combat

**Compétences**. Il utilise son modificateur de Dextérité pour l'escalade. \* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

### Kiwi (TP)

**Dés de vie** : 1/2d8 (2 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +0/-11

**Attaque** : bec (-4 corps à corps, 1d3-3)

**Espace occupé/allonge** : 75 cm/0 m

**Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +2, Vol +0

**Caractéristiques** : For 5, Dex 15, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 7

**Compétences** : [Détection](#) +4, [Perception auditive](#) +4

**Dons** : [Course](#) (S), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 1-2 DV (taille TP)



Oiseau sans ailes, le kiwi échappe à ses prédateurs grâce à sa vitesse. Il est exclusivement insectivore, utilisant son odorat pour détecter ses proies et son long bec pour les attraper ou creuser leur terrier.

## Lézard (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

**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](#)

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).

## Manchot (TP)

**Dés de vie** : 1/2d8 (2 pv)

**Initiative** : -1

**Vitesse de déplacement** : 3 m (2 cases), nage 12 m

**Classe d'armure** : 12 (+2 taille, -1 Dex, +1 naturel), contact 11, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte** : +0/-12

**Attaque** : morsure (-4 corps à corps, 1d2-4)

**Espace occupé/allonge** : 75 cm/0 m

**Particularités** : retenir son souffle, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +2, Vol +0

**Caractéristiques** : For 2, Dex 9, Con 10, Int 2, Sag 11, Cha 6

**Compétences** : Détection +2, natation +6, perception auditive +2

**Dons** : [Attaque en finesse](#) (S), [Vigilance](#)

**Facteur de puissance** : 1/6

Les manchots sont des animaux ne sachant pas voler mais excellent nageur, vivant dans les régions arctiques.

### Combat

Un manchot est virtuellement sans défense sur terre. Ils fuient alors dans la mer, utilisant leur petite taille et leur vitesse de nage pour éviter les agresseurs.

**Retenir son souffle.** Un manchot peut retenir son souffle pour un nombre de round égal à 6 fois sa Constitution.

**Compétences.** Le manchot 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.

## DV 1

### Aigle (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

**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](#)

**Évolution possible** : 2-3 DV (taille M)

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.

### Albatros (P)

**Dés de vie** : 1d8+2 (6 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 3 m (2 cases), vol 15 m (moyenne)

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

**Attaque de base/lutte** : +0/-4

**Attaque** : morsure (+1 corps à corps, 1d3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : Vision nocturne

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

**Caractéristiques** : For 10, Dex 13, Con 14, Int 2, Sag 14, Cha 6

**Compétences** : Détection +10

**Dons** : [Attaque en finesse](#), [Endurance](#) (S)

**Évolution possible** : 2-3 DV (taille P)

L'albatros est un oiseau marin pêchant les petits poissons en mer. On en voit beaucoup près des ports ou suivant les bateaux de pêcheurs, prêt à se jeter sur ce que les marins rejettent. Tuer un albatros est un tabou chez les marins, quel que soit leur race. Un albatros typique mesure 1 mètre de la tête à la queue, et, les ailes déployées, peut faire jusqu'à 3 mètres de large.

### Babouin (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)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**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](#)

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.

## Blaireau (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)

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

**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.

## Chien (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)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**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](#)

Le profil proposé concerne les chiens de taille moyenne, pesant entre 10 et 25 kilos.

### Combat

**Compétences.** Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de [Survie](#) quand il suit une piste à l'odeur.

## Chouette (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)

**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m

**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](#)

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

**Compétences.** Au crépuscule et à la nuit tombée, elle bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

## Cygne (P)

**Dés de vie** : 1d8 (4 pv)

**Initiative** : +2

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

**Classe d'armure** : 13

**Attaque de base/lutte** : +1/-3

**Attaque** : coups(+1 corps à corps, 1d3-1)

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

**Espace occupé/allonge** : 75 cm/75 cm

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

**Caractéristiques** : For 8, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 6.

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

**Dons** : [Vigilance](#)

## Faucon (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)

**Espace occupé/allonge** : 75 cm/0 m

**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](#)

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.

## Rat Sanguinaire (P)

**Dés de vie** : 1d8+1 (5 pv)

**Initiative** : +3

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

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

**Attaque de base/lutte** : +0/-4

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

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : [maladie](#)

**Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques** : For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4

**Compétences** : [Déplacement silencieux](#) +4, [Détection](#) +4, [Discrétion](#) +8, [Escalade](#) +11, [Natation](#) +11, [Perception auditive](#) +4

**Dons** : [Attaque en finesse](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 2-3 DV (taille P), 4-6 DV (taille M)

Le rat sanguinaire est détritivore, mais il peut attaquer s'il s'agit de défendre son nid ou son territoire.

Un rat sanguinaire peut atteindre plus d'un mètre de long et peser jusqu'à 25 kg.

### Combat

Il se déplace souvent en nuée et attaque sans peur, mordant ses proies à l'aide de ses incisives acérées.

**Maladie (Ext)**. Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 11), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences**. Un rat sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de [natation](#).

Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'[Escalade](#) et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'[Escalade](#), même s'il est pressé ou menacé.

Le rat sanguinaire applique son modificateur de Dextérité aux tests d'[Escalade](#) et de [Natation](#), au lieu de celui de Force.

## Singe (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)

**Espace occupé/allonge** : 75 cm/0 m

**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](#)

**Évolution possible** : 2-3 DV (taille M)

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.

### Combat

**Compétences.** Il utilise son modificateur de Dextérité pour les jets d'escalade et de saut.

## Serpent venimeux (P)

**Dés de vie** : 1d8 (4 pv)

**Initiative** : +3

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

**Classe d'armure** : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +0/-6

**Attaque** : morsure (+4 corps à corps, 1d2-2)

**Espace occupé/allonge** : 1,5 m/1,5 m

**Attaques spéciales** : Venin

**Particularités** : [odorat](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +2, Vol +1

**Caractéristiques** : For 6, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences** : [Détection](#) +7, [Discrétion](#) +11, [Équilibre](#) +11, Escalade +11, [Natation](#) +6, [Perception auditive](#) +7

**Dons** : Attaque en finesse

### Combat

**Venin (Ext).** Morsure, jet de Vigueur (DD10) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## Vautour (P)

**Dés de vie** : 1d8+3 (7 pv)

**Initiative** : +2

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

**Classe d'armure** : 15 (+1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +0/-5

**Attaque** : bec (+0 corps à corps, 1d4-1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : odorat, réssistance aux maladies, vision nocturne

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

**Caractéristiques** : For 6, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 4

**Compétences** : Détection +6, Survie +10

**Dons** : [Pistage](#)

**Évolution possible** : 2-3 DV (taille P)

Un vautour typique mesure entre 60 et 90 cm avec une envergure d'un peu plus de 2 mètres. Les spécimens les plus grands peuvent avoir une envergure de 3 mètres. Les vautours peuvent planer pendant des airs inlassablement.

### Combat

**Résistance aux maladies.** Un vautour possède un bonus racial de +2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies naturels. Ce bonus ne s'applique pas aux maladies magiques ou surnaturelles.

## DV 2

### Ane (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)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**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](#)

**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.

### Criard (M – Plante)

**Dés de vie** : 2d8+2 (11 pv)

**Initiative** : -5

**Vitesse de déplacement** : 0 m

**Classe d'armure** : 8 (-5 Dex, +3 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 8

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/0 m

**Attaques spéciales** : hurlement

**Jets de sauvegarde** : Réf —, Vig +4, Vol -4    **Caractéristiques** : For —, Dex —, Con 13, Int —, Sag 2, Cha 1

**Évolution possible** : 3 DV (taille M)

Le criard est une thallophyte statique qui crie pour attirer ses proies ou quand on le dérange. Il vit dans les endroits sombres et souterrains, bien souvent en compagnie de thallophytes violettes (il est immunisé contre leur poison).

#### Combat

**Hurllement (Ext).** Dès qu'il perçoit un mouvement ou une source de lumière distante de 3 mètres ou moins, le criard pousse un cri aigu pendant 1d3 rounds. Le vacarme risque d'attirer une ou plusieurs créatures des environs. Certains prédateurs vivant à proximité apprennent vite que les hurlements du criard signifient qu'il y a de la nourriture non loin.

### Hyène (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)

**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](#)

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

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.

## Loup (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)

**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)

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

### Combat

**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 (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)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m     **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](#)

**Évolution possible :** 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)

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.

## Pieuvre (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](#)

**Évolution possible :** 3–6 DV (taille M)

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.

## Poney (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\*)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**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](#)

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

**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.

## Serpent venimeux (M)

**Dés de vie :** 2d8 (9 pv)

**Initiative :** +3

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

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

**Attaque de base/lutte :** +2/+0

**Attaque :** morsure (+4 c1rps à corps, 1d4-1)

**Espace occupé/allonge :** 1,5 m/1,5 m

**Attaques spéciales :** Venin

**Particularités :** [odorat](#)

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

**Caractéristiques :** For 8, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences :** [Détection](#) +5, [Discrétion](#) +12, [Équilibre](#) +11, Escalade +11, [Natation](#) +7, [Perception auditive](#) +5

**Dons :** Attaque en finesse

### 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 (DD11) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## Thallophyte violet (M - Plante)

**Dés de vie :** 2d8+6 (15 pv)

**Initiative :** -1 **Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases)

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

**Attaque de base/lutte :** +1/+3

**Attaque :** tentacule (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

**Attaque à outrance :** 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** venin **Particularités :** plante, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf -1, Vig +6, Vol +0 **Caractéristiques :** For 14, Dex 8, Con 16, Int —, Sag 11, Cha 9

**Évolution possible :** 3-6 DV (taille M)

La thallophyte violette ressemble au criard, et il n'est pas rare que les deux végétaux poussent ensemble. Elle peut être intégralement violette, ou d'un gris terne parsemé de taches mauves ou violettes.

### Combat

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.



## Thallophyte spectrale (M – Plante)

**Dés de vie** : 2d8+6 (15 pv)

**Initiative** : +0

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +1/+3

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

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : invisibilité suprême, plante, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +0, Vig +6, Vol +0

**Caractéristiques** : For 14, Dex 10, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 9

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

**Dons** : Vigilance

**Évolution possible** : 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)

Cette créature ressemble à une masse brune ou brun-vert, bien que n'apparaissant qu'une fois morte. L'amas de nodules disposé au sommet de la masse principale abrite ses organes sensoriels. Elle se nourrit par une large gueule garnie de dents. Quatre pattes courtaudes lui permettent de se déplacer.

Cette thallophyte mobile est naturellement invisible, ce qui en fait un redoutable prédateur souterrain.

### Combat

La thallophyte spectrale passe son temps à chercher des proies en silence. Elle attaque les créatures isolées n'importe où. Par contre, quand elle s'en prend à un groupe, elle attend de se trouver dans un endroit dégagé, afin que ses adversaires éprouvent davantage de difficultés à la localiser.

**Invisibilité suprême (Sur)**. Ce pouvoir fonctionne en permanence, ce qui permet à la thallophyte spectrale de rester invisible même en plein combat. L'effet est identique à celui du sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il fonctionne sans discontinuer tant que le monstre est vivant et qu'il n'est pas contré par le sort *négation de l'invisibilité*. La thallophyte spectrale redevient visible 1 minute après sa mort.

## DV 3

### Belette Sanguinaire (M)

**Dés de vie** : 3d8 (13 pv)

**Initiative** : +4

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +2/+4

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

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

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : absorption de sang, fixation

**Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +3, Vol +4

**Caractéristiques** : For 14, Dex 19, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 11

**Compétences** : [Déplacement silencieux](#) +10, [Détection](#) +5, [Discrétion](#) +9

**Dons** : [Attaque en finesse](#)<sup>S</sup>, [Discret](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 4–6 DV (taille G), 7–9 DV (taille TG)

Ce prédateur peut faire près de 3 mètres de long pour un poids avoisinant les 350 kg.

#### Combat

Elle traque ses proies de nuit et se jette sur elles avec férocité pour les mordre et les lacérer de ses griffes.

**Absorption de sang (Ext)**. Tant que la belette sanguinaire reste accrochée à sa proie, elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round.

**Fixation (Ext)**. Si la belette sanguinaire parvient à mordre son adversaire, elle refuse par la suite de le lâcher. Dans cette situation, elle perd son bonus de Dextérité à la CA (cette dernière tombe donc à 12).

Il est possible de lutter avec une belette sanguinaire fixée ou de la frapper avec une arme. Pour la détacher lors d'une lutte, il faut réussir une immobilisation.

### Blaireau Sanguinaire (M)

**Dés de vie** : 3d8+15 (28 pv)

**Initiative** : +3

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

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

**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), 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 +6, Vig +7, Vol +4

**Caractéristiques** : For 14, Dex 17, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : [Détection](#) +6, [Perception auditive](#) +6

**Dons** : [Pistage](#)<sup>S</sup>, [Robustesse](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 4–9 DV (taille G)

Ces créatures vicieuses ne tolèrent aucune intrusion. Elles sont incapables de creuser dans la pierre, mais peuvent traverser à peu près tous les matériaux moins solides que cela. Lorsqu'il creuse, un blaireau sanguinaire laisse habituellement derrière lui un tunnel utilisable de 1,50 mètre de diamètre, sauf dans un matériau très mou.

Il fait entre 1,50 mètre et 2 mètres de long pour un poids pouvant atteindre les 250 kg.

#### Combat

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

**Rage (Ext)**. Tout blaireau sanguinaire blessé au combat devient enragé 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 CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

## Calmar (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

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

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.

## Chameau (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

**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](#)

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.

## Cheval léger (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 à outrance** : 2 sabots (-2 corps à corps, 1d4+1\*)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**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](#)

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 (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 à outrance** : 2 sabots (-1 corps à corps, 1d6+1\*)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**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](#)

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.

## Crocodile (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)

**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](#)

**Évolution possible** : 4-5 DV (taille M)

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, attirer 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.

## Glouton (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](#)

**Évolution possible** : 4-5 DV (taille G)

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

## Guépard (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](#)

**Évolution possible** : 4-5 DV (taille M)

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).

## Léopard (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](#)

**Évolution possible** : 4–5 DV (taille M)

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.

## Varan (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](#)

**Évolution possible** : 4–5 DV (taille M)

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.

## Mulet (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 Noir (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](#)

**Évolution possible** : 4–5 DV (taille M)

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.

## Requin (M)

**Dés de vie** : 3d8+3 (16 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : nage 18 m (12 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +2/+3

**Attaque** : morsure (+4 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : [odorat](#) surdéveloppé, [perception aveugle](#)

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

**Caractéristiques** : For 13, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences** : [Détection](#) +6, [Natation](#) +9, [Perception auditive](#) +6

**Dons** : [Attaque en finesse](#), [Vigilance](#)

**Environnement** : [forêts](#) tempérées

**Évolution possible** : 4–5 DV (taille M)

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.

### 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.

## Sanglier (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](#)

**Évolution possible** : 4–5 DV (taille M)

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 constricteur (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](#)

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

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.

**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.

### Combat

Ce serpent attrape sa proie dans sa gueule puis enrôle 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 venimeux (G)

**Dés de vie** : 3d8 (13 pv)

**Initiative** : +7

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

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

**Attaque de base/lutte** : +2/+6

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

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,5 m

**Attaques spéciales** : Venin

**Particularités** : [odorat](#)

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

**Caractéristiques** : For 10, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences** : [Détection](#) +6, [Discrétion](#) +8, [Équilibre](#) +11, Escalade +11, [Natation](#) +8, [Perception auditive](#) +5

**Dons** : Attaque en finesse, science de l'initiative

**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.

### 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 (DD11) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## Taupe Sanguinaire (M)

**Dés de vie** : 3d8+3 (16 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), creusement 6m

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

**Attaque de base/lutte** : +2/+7

**Attaque** : griffe (+5 corps à corps, 1d6+3)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+5 corps à corps, 1d6+3) et morsure (+0 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : —

**Particularités** : odorat, perception des vibrations (18 m), vision nocturne, vulnérabilité à la lumière du soleil

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

**Caractéristiques** : For 17, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : Détection +3, Déplacement silencieux +10, Perception auditive +10

**Dons** : [Charge du tunnel](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 4–6 DV (taille G), 7–9 DV (taille TG)

*Cette créature ressemble à une taupe géante, mais ses griffes sont démesurées, et des plaques osseuses parcourent son corps. Bien qu'aveugle, elle semble très bien savoir où vous vous trouvez.*

La taupe sanguinaire mesure près d'1m50 de long pour près de 60 kg. Elle vit dans les profondeurs, n'apparaissant à la surface que le temps d'attaquer sa proie.

### Combat

La taupe sanguinaire s'attaque généralement qu'à la créature légèrement plus petite qu'elle pour se nourrir, les lapins et les petits loups ayant sa préférence. Sous la surface, elle charge sa proie à la vitesse de l'éclair avant de repartir.

**Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext)**. Une taupe sanguinaire est éblouie à la lumière du soleil et par un effet de lumière du jour.

## DV 4

### Chauve-souris Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 4d8+12 (30 pv)

**Initiative** : +6

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), vol 12 m (bonne)

**Classe d'armure** : 20 (-1 taille, +6 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +3/+10

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

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Particularités** : [perception aveugle](#) (12 m)

**Jets de sauvegarde** : Réf +10, Vig +7, Vol +6 **Caractéristiques** : For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6

**Compétences** : [Déplacement silencieux](#) +11, [Détection](#) +8\*, [Discrétion](#) +4, [Perception auditive](#) +12\*

**Dons** : [Discret](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 5-12 DV (taille G)

Son envergure est de 4,50 mètres et son poids de 100 kg.

#### Combat

**Perception aveugle (Ext)**. La chauve-souris sanguinaire utilise un sonar pour localiser les créatures et objets distants de 12 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la chauve-souris ne puisse les voir.

### Crapaud Sanguinaire (M)

**Dés de vie** : 4d8+8 (26 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +3/+3

**Attaque** : morsure (+5 corps à corps, 1d4 + venin) ; ou langue (+5 distance, venin)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : venin

**Particularités** : vision nocturne

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

**Caractéristiques** : For 10, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 15, Cha 7

**Compétences** : Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +7, Saut +10

**Dons** : [Attaque en finesse](#), [Vigilance](#)

**Environnement** : terre ferme et milieu aquatique chauds ou tempérés, souterrains

**Évolution possible** : 5-6 DV (taille M), 7-10 DV (taille G)

#### Combat

**Engloutissement (Ext)**. Un crapaud sanguinaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins une catégorie de taille, en remportant un jet de lutte opposé. Une fois avalé, l'adversaire subit 1d6 points de dégâts contondants et 1d4 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la gueule, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 10 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 11) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du crapaud sanguinaire se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un crapaud sanguinaire de taille M peut contenir deux créatures de taille P ou huit de taille TP ou moins.

**Étreinte (Ext)**. Si un crapaud sanguinaire réussit une attaque de morsure ou de langue contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +3). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round, il a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

**Venin (Fxt)**. Un crapaud sanguinaire inocule son venin (jet de Vigueur DD 14) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution).

## Gorille (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

**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](#)

**Évolution possible :** 5–8 DV (taille G)

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.

## Kiwi Sanguinaire (G)

**Dés de vie :** 4d8+12 (30 pv) **Initiative :** +3 **Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

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

**Attaque de base/lutte :** +3/+4 **Attaque :** bec (+6 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** odorat, vision dans le noir

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +7, Vol +1 **Caractéristiques :** For 12, Dex 17, Con 16, Int 1, Sag 12, Cha 11

**Compétences :** Détection +4, Perception auditive +4, Saut +4 **Dons :** [Attaque en finesse](#), [Course](#) (S), [Sprinteur](#)

**Évolution possible :** 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

Cette créature étrange ressemble à un kiwi au bec menaçant, beaucoup plus grand et dont les plumes laissent apparaître comme des plaques osseuses. Son crâne est aussi renforcé de plaque d'os.

## Liane chasseresse (G - Plante)

**Dés de vie :** 4d8+12 (30 pv) **Initiative :** +0 **Vitesse de déplacement :** 1,50 m (1 case)

**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/+12 **Attaque :** coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (6 m avec sa liane)

**Attaques spéciales :** constriction (1d6+7), enchevêtrement, étreinte

**Particularités :** camouflage, immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10), plante, vision aveugle (9 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +7, Vol +2 **Caractéristiques :** For 20, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 13, Cha 9

**Évolution possible :** 5–16 DV (taille TG), 17–32 DV (taille Gig), 33+ DV (taille C)

Cette plante est constituée d'une liane principale, longue d'à peu près 6 mètres, et de vrilles, longues de 1,50 mètre, situées tous les 15 centimètres environ. La liane est couverte d'une écorce noueuse qui lui donne l'aspect d'un pied de vigne géant. Bien qu'une liane chasseresse soit capable de se déplacer, elle est excessivement lente et ne le fait que si elle a absolument besoin de changer de territoire. Une variété souterraine de la liane chasseresse pousse à proximité des eaux chaudes, cheminées de volcans et autres sources d'énergie thermique. Ses vrilles sont plus fines que celles de la plante de surface, et ses feuilles grises sont parsemées de traînées brunes, blanches ou argentées. Quand elle ne bouge pas, il est aisé de la prendre pour un dépôt minéral.

### Combat

**Constriction (Ext).** Une liane chasseresse inflige 1d6+7 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé.

**Enchevêtrement (Sur).** La liane chasseresse peut animer les plantes qui se trouvent à 9 mètres ou moins d'elle par une action libre (jet de Réflexes DD 13 pour effet partiel). L'effet se poursuit jusqu'à la mort de la liane, à moins qu'elle ne décide d'y mettre un terme par une autre action libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse. Ce pouvoir est par ailleurs similaire au sort *enchevêtrement* (niveau 4 de lanceur de sorts).

**Étreinte (Ext).** Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, la plante doit réussir une attaque de coup. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Camouflage (Ext).** Comme la liane chasseresse a l'air d'une plante comme les autres tant qu'elle reste immobile, il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour la remarquer avant qu'elle n'attaque. Tout personnage maîtrisant les compétences Survie ou Connaissances (nature) peut se servir d'une de ces compétences à la place de Détection. Les nains peuvent utiliser leur faculté de connaissance de la pierre pour repérer une liane chasseresse souterraine.

**Vision aveugle (Ext).** Bien que ne possédant pas d'organes visuels, la liane chasseresse détecte les créatures distantes de 9 mètres ou moins à l'aide de son ouïe, de son odorat et des vibrations que le sol lui transmet.

## Raie manta (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](#)

**Évolution possible** : 5-6 DV (taille M)

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.

## DV 5

### Aigle Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 5d8+15 (37 pv)

**Initiative** : +4

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

**Classe d'armure** : 18 (-1 taille, +4 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +3/+12

**Attaque** : serres (+7 corps à corps, 1d8+5)

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

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Particularités** : vision nocturne

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

**Caractéristiques** : For 20, Dex 19, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6

**Compétences** : Détection +20, Perception auditive +4

**Dons** : [Attaque en vol](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 6-10 DV (taille G)

Les aigles sanguinaires sont une version plus grande et plus puissante de l'aigle normal. Les tribus Goliath qui en ont les moyens les montent pour patrouiller les chaînes montagneuses où elles habitent. Les aigles sanguinaires font jusqu'à 3,60 mètres de haut, avec une envergure pouvant atteindre 6 mètres. Un spécimen adulte pèse environ 325 kg.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 200 kg, intermédiaire de 201 à 400 kg, et lourde de 401 à 600 kg.

### Bison (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](#)

**Évolution possible** : 6-7 DV (taille G)

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.

## Faucon Sanguinaire (M)

**Dés de vie** : 5d8+10 (32 pv)

**Initiative** : +6 **Vitesse de déplacement** : 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)

**Classe d'armure** : 19 (+6 Dex, +3 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +3/+6

**Attaque** : serre (+9 corps à corps, 1d4+1) ou bec (+4 corps à corps, 1d6)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +10, Vig +6, Vol +6 **Caractéristiques** : For 12, Dex 22, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 11

**Compétences** : Déplacement silencieux +8, Détection +7\* , Perception auditive +7 **Dons** : [Attaque en finesse](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 5-8 DV (taille M), 9-12 DV (taille G)

Cet oiseau de proie est capable d'emporter dans ses serres un porc, un mouton ou même, à l'occasion, un petit cheval. Il préfère installer son nid dans un lieu retiré en haute altitude.

Le faucon sanguinaire typique atteint 1,50 mètre de long pour une envergure de 3,30 mètres. La partie supérieure de son bec comporte une protubérance osseuse, et plusieurs longues plumes traînent élégamment au bout de sa queue.

## Glouton Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 5d8+23 (45 pv)

**Initiative** : +3 **Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases), escalade 3 m

**Classe d'armure** : 16 (-1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +3/+13

**Attaque** : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6), morsure (+3 corps à corps, 1d8+3)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : rage **Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +8, Vol +5

**Caractéristiques** : For 22, Dex 17, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : [Détection](#) +7, [Escalade](#) +14, [Perception auditive](#) +7 **Dons** : [Pistage](#)<sup>s</sup>, [Robustesse](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 6-15 DV (taille G)

Un glouton sanguinaire peut faire jusqu'à 3,60 mètres de long et peser environ une tonne.

### Combat

**Rage (Ext)**. Tout glouton sanguinaire blessé au combat devient enragé 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 CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

## Gorille Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 5d8+13 (35 pv)

**Initiative** : +2 **Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

**Classe d'armure** : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +3/+13

**Attaque** : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6), morsure (+3 corps à corps, 1d8+3)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Attaques spéciales** : éventration (2d6+9) **Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +6, Vol +5 **Caractéristiques** : For 22, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

**Compétences** : [Déplacement silencieux](#) +4, [Détection](#) +6, [Escalade](#) +14, [Perception auditive](#) +5

**Dons** : [Robustesse](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 6-15 DV (taille G)

Haut de près de 2,70 mètres, il pèse entre 400 et 600 kg.

### Combat

Le gorille sanguinaire attaque tout ce qui pénètre sur son territoire, même s'il s'agit d'un gorille d'un autre groupe. Si l'armure de sa proie résiste à ses coups, il l'immobilise entre ses bras avant de la déchieter à l'aide de ses griffes.

**Éventration (Ext)**. Si le gorille sanguinaire réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

## Lion (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](#)

**Évolution possible** : 6-8 DV (taille G)

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.



## DV 6

### Loup Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 6d8+18 (45 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +4/+15

**Attaque** : morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

**Attaque à outrance** : morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : croc-en-jambe

**Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +8, Vol +6

**Caractéristiques** : For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : [Déplacement silencieux](#) +4, [Détection](#) +7, [Discrétion](#) +0, [Perception auditive](#) +7, [Survie](#) +2\*

**Dons** : [Arme de prédilection](#) (morsure), [Course](#), [Pistage](#)<sup>S</sup>, [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 7–18 DV (taille G)

Le loup sanguinaire chasse en meute et attaque tout ce qu'il peut attraper. Un loup sanguinaire a le pelage gris ou noir. Long de 2,70 mètres, il pèse dans les 400 kg.

#### Combat

Le loup sanguinaire préfère attaquer en meute, ce qui lui permet de prendre ses proies en tenaille.

**Croc-en-jambe (Ext)**. Lorsqu'un loup sanguinaire réussit une attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe (modificateur au tests de +11). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe en retour.

### Ours Brun (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](#)

**Évolution possible** : 7–10 DV (taille G)

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.

## Serpent venimeux (TG)

**Dés de vie** : 6d8+6 (33 pv)

**Initiative** : +6

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

**Classe d'armure** : 15 (-2 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +4/+15

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

**Espace occupé/allonge** : 4,5 m/3 m

**Attaques spéciales** : Venin

**Particularités** : [odorat](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +6, Vol +3

**Caractéristiques** : For 16, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences** : [Détection](#) +7, [Discrétion](#) +3, [Équilibre](#) +10, [Natation](#) +7, [Perception auditive](#) +11

**Dons** : Arme de prédilection (morsure), Course, science de l'initiative

**Évolution possible** : 7-18DV (taille TG)

**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.

### 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 (DD14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## Tigre (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](#)

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

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.

## Vautour Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 6d8+42 (69 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)

**Classe d'armure** : 17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +4/+11

**Attaque** : morsure (+6 corps à corps, 1d8+4)

**Attaque à outrance** : morsure (+6 corps à corps, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : puanteur

**Particularités** : odorat, résistance aux maladies, vision nocturne

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

**Caractéristiques** : For 16, Dex 13, Con 25, Int 2, Sag 14, Cha 4

**Compétences** : Détection +12, Perception auditive +4, Survie +11

**Dons** : [Attaque en vol](#), [Pistage](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 7-12 DV (taille G) ; 13-18 DV (taille TG)

*Cet énorme oiseau de proie une tête et un cou avec un grand bec crochu. Une odeur de carcasse entoure la bête.*

Tout comme son cousin normal, le vautour sanguinaire se nourrit de carcasses. Il lui en faut une énorme ou plusieurs petites pour le nourrir.

Un vautour sanguinaire fait de 2,50 mètres à 3,50 mètres de haut et les ailes déployées, 6 mètres de large ou plus.

### Combat

Un vautour sanguinaire est plus agressif que son cousin normal et il n'hésitera pas à attaquer des créatures de deux catégories de tailles de moins que lui.

**Puanteur (Ext)**. Des morceaux de cadavres putréfiés sont accrochés aux plumes d'un vautour sanguinaire, dégageant une odeur qui peut faire vaciller même le cœur le plus accroché. Toute créature à 6 mètres ou moins du vautour sanguinaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou être fiévreux pendant 1d6 rounds. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre la puanteur de ce vautour sanguinaire pour 24 heures. Le DD est lié à la Constitution.

**Résistance aux maladies (Ext)**. L'estomac du vautour sanguinaire est habité aux nourritures peu saines. Il gagne un bonus de +2 à ses jets de Vigueur pour résister aux maladies naturelles, mais pas aux maladies surnaturelles ou magiques.

## DV 7

### Crocodile géant (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)

**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](#)

**Évolution possible** : 8–14 DV (taille TG)

Ce monstre vit généralement dans l'eau salée ; il peut dépasser les 6 mètres de long.

#### 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.

### Requin (G)

**Dés de vie** : 7d8+7 (38 pv)

**Initiative** : +6

**Vitesse de déplacement** : nage 18 m (12 cases)

**Classe d'armure** : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +5/+12

**Attaque** : morsure (+7 corps à corps, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge** : 3m/1,50 m

**Particularités** : [odorat](#) surdéveloppé, [perception aveugle](#)

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

**Caractéristiques** : For 17, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha2

**Compétences** : [Détection](#) +7, [Natation](#) +11, [Perception auditive](#) +8

**Dons** : [Attaque en finesse](#), [Science de l'initiative](#), [Vigilance](#), [Vigueur surhumaine](#)

**Environnement** : [forêts](#) tempérées

**Évolution possible** : 8–9 DV (taille G)

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

Les requins de taille G peuvent faire jusqu'à 4,50 mètres de long et constituent une menace sérieuse.

#### 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.

## Sanglier Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 7d8+21 (52 pv)

**Initiative** : +0

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 15 (-1 taille, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +5/+17

**Attaque** : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

**Attaque à outrance** : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : férocité

**Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

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

**Caractéristiques** : For 27, Dex 10, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 8

**Compétences** : [Détection](#) +8, [Perception auditive](#) +8

**Dons** : [Endurance](#), [Vigilance](#), [Volonté de fer](#)

**Environnement** : [forêts](#) tempérées

**Évolution possible** : 8-16 DV (taille G), 17-21 DV (taille TG)

Le sanglier sanguinaire est omnivore et passe la plupart de son temps à fouiller le sol, comme un cochon ordinaire. Cela ne l'empêche pas d'attaquer à vue toute créature se présentant à lui.

Un sanglier sanguinaire peut faire 3,50 mètres de long pour un poids d'une tonne.

### Combat

Le sanglier sanguinaire charge ses adversaires et tente de les éventrer à grands coups de défenses.

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

## Serpent Sanguinaire (TG)

**Dés de vie** : 7d8+24 (55pv)

**Initiative** : +5

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

**Classe d'armure** : 18 (-2 taille, +5 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +5/+20

**Attaque** : morsure (+11 corps à corps, 2d6+10 et venin)

**Attaque à outrance** : morsure (+11 corps à corps, 2d6+10 et venin)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales** : constriction (1d6+10), étreinte, venin

**Particularités** : odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +10, Vig +8, Vol +6

**Caractéristiques** : For 24, Dex 20, Con 16, Int 1, Sag 13, Cha 11

**Compétences** : Détection +8, Discrétion +6, Équilibre +14, Escalade +15, Perception auditive +8

**Dons** : [Endurance](#), [Robustesse](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 8-12 DV (taille TG), 13-16 DV (taille Gig)

Le serpent sanguinaire combine la force et la puissance d'un grand constricteur avec la morsure d'un serpent venimeux.

Le serpent sanguinaire ressemble à une énorme vipère aux écailles d'un brun ou d'un vert terne, aux crochets acérés. Sa tête comporte deux protubérances osseuses semblables à des cornes juste au dessus des yeux.

### Combat

**Constriction (Ext)**. Un serpent sanguinaire peut écraser un adversaire qu'il agrippe entre ses anneaux, ce qui inflige 1d8+10 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

**Étreinte (Ext)**. Si un serpent sanguinaire réussit une morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +20). S'il réussit à assurer sa prise, il inflige automatiquement ses dégâts de constriction au cours du même round. Il a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure et de constriction chaque fois qu'il réussit un jet de lutte. **Venin (Ext)** Un serpent sanguinaire inocule son venin (jet de Vigueur DD 16) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution).

**Odorat (Ext)**. Un serpent sanguinaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

## Sylvanien (TG - Plante)

**Dés de vie** : 7d8+35 (66 pv)

**Initiative** : -1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 20 (-2 taille, -1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +5/+22

**Attaque** : branche (+12 corps à corps, 2d6+9)

**Attaque à outrance** : 2 branches (+12 corps à corps, 2d6+9)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales** : *animation d'arbres*, dégâts doublés contre les objets, piétinement

**Particularités** : plante, réduction des dégâts (10/perforant), vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +10, Vol +7

**Caractéristiques** : For 29, Dex 8, Con 21, Int 12, Sag 16, Cha 12

**Compétences** : Connaissances (nature) +6, Détection +8, Diplomatie +3, Discrétion -9\*, Intimidation +6, Perception auditive +8, Psychologie +8, Survie +8 (+10 au-dessus de terre)

**Dons** : Attaque en puissance, Science de la destruction, Volonté de fer

**Évolution possible** : 8-16 DV (taille TG), 17-21 DV (taille Gig)

Les feuilles du sylvanien sont d'un vert bouteille au printemps et en été. Durant l'automne et l'hiver, elles prennent des teintes jaunes, orangées ou rouges, mais il est rare qu'elles tombent. Ses jambes ont l'air d'un tronc quand il les ramène l'une contre l'autre. Du reste, il est presque impossible de différencier un sylvanien immobile d'un arbre. Il mesure 9 mètres de haut et son « tronc » fait 60 centimètres de diamètre environ. Son poids avoisine les 2,25 tonnes.

### Combat

**Animation d'arbres (Mag)**. À volonté, le sylvanien peut animer les arbres distants de 54 mètres ou moins. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3 mètres par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés redeviennent inertes si le sylvanien qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé* (niveau 12 de lanceur de sorts). Les arbres animés affichent la même vulnérabilité au feu que les sylvaniens.

**Dégâts doublés contre les objets (Ext)**. Un sylvanien ou un arbre animé attaquant à outrance un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

**Piétinement (Ext)**. Jet de Réflexes, DD 22, demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Compétences**. \* Le sylvanien bénéficie d'un bonus racial de +16 aux tests de Discrétion en forêt.

## DV 8

### Barracuda Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 8d8+16 (52 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : nage 24 m (16 cases)

**Classe d'armure** : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +6/+14

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

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : sprint

**Particularités** : odorat, vision nocturne

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

**Caractéristiques** : For 19, Dex 15, Con 14, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences** : Détection +6, Natation +12, Perception auditive +6, Saut +29

**Dons** : [Course](#), [Vigilance](#), [Volonté de fer](#)

**Évolution possible** : 9-12 DV (taille G) ; 13-24 DV (taille TG)

Un barracuda sanguinaire fait 3 mètres de longs et pèse 150 kilos. Il possède des protubérances osseuses le long de son corps et sa bouche est garnie de dents surdimensionnées.

#### Combat

Le barracuda sanguinaire est bien plus agressif que son cousin plus petit et parfois se blesse lui-même lors d'un combat.

**Sprint (Ext)**. Un barracuda sanguinaire peut se déplacer à jusque 3 fois sa vitesse de base (72 m) lors d'une action de charge.

### Cheval Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 8d8+48 (84pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 18 m (12 cases)

**Classe d'armure** : 16(-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle). contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +5/+13

**Attaque** : sabot (+11 corps à corps) ou morsure (+6 corps à corps)

**Attaque à outrance** : 2 sabots (+11 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+6 corps à corps, 1d4+3)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : —

**Particularités** : odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +12, Vol+8

**Caractéristiques** : For 22, Dex 13, Con 22, Int 2, Sag 15, Cha 11

**Compétences** : Détection +8. Perception auditive +8

**Dons** : [Course](#), [Endurance](#)

**Évolution possible** : 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

Ces bêtes impétueuses et agressives sillonnent les étendues sauvages en troupes. Ils sont aussi rétifs à la domestication que n'importe quel animal sauvage.

Un cheval sanguinaire ressemble à un cheval ordinaire, plus grand, avec des plaques osseuses de part et d'autre du crâne. Il a souvent les sabots dentelés et la crinière en broussaille.

#### Combat

Un cheval sanguinaire se bat généralement en décochant des coups de sabots avant de tenter de mordre. Il peut combattre avec un cavalier sur le dos, mais ce dernier doit réussir un jet d'Équitation (DD 10) s'il veut pouvoir attaquer lui aussi

**Charge rransportable**. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 260 kg, intermédiaire de 260 à 520 kg, et lourde de 520 à 780 kg. Un cheval sanguinaire peut porter jusqu'à 3,9 tonnes.

**Odorat (Ext)**. Un cheval sanguinaire peut détecter l'approche d'un ennemi, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

## Lion Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 8d8+24 (60 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +6/+17

**Attaque** : griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7), morsure (+7 corps à corps, 1d8+3)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : bond, étreinte, pattes arrière (1d6+3)

**Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +8, Vig +9, Vol +7

**Caractéristiques** : For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : [Déplacement silencieux](#) +5, [Détection](#) +7, [Discrétion](#) +2\*, [Perception auditive](#) +7

**Dons** : [Arme de prédilection](#) (griffes), [Course](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)

Le lion sanguinaire est un chasseur patient, comme ses cousins plus petits, mais il s'attaque à des proies plus importantes. Un lion sanguinaire peut mesurer jusqu'à 4,50 mètres de long pour un poids dépassant les 1 700 kg.

### Combat

**Bond (Ext)**. Lorsque le lion sanguinaire charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, le lion sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une [lutte](#) par une [action libre](#) sans provoquer d'[attaque d'opportunité](#). S'il remporte le test de lutte, il agrippe sa victime et peut la lacérer avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext)**. Bonus à l'attaque +12 corps à corps, dégâts 1d6+3.

**Compétences**. Le lion sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de [Déplacement silencieux](#) et de [Discrétion](#). \* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de [Discrétion](#) passe à +8.

## Ours polaire (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](#)

**Évolution possible** : 9–12 DV (taille G)

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

### Combat

**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 géante (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](#)

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

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.

## Rhinocéros (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

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

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.

## Terre Errant (G – plante)

**Dés de vie** : 8d8+24 (60 pv)

**Initiative** : +0

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

**Classe d'armure** : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +6/+15

**Attaque** : coup (+11 corps à corps, 2d6+5)

**Attaque à outrance** : 2 coups (+11 corps à corps, 2d6+5)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Attaques spéciales** : constriction (2d6+7), étreinte

**Particularités** : immunité contre l'électricité, plante, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques** : For 21, Dex 10, Con 17, Int 7, Sag 10, Cha 9

**Compétences** : Déplacement silencieux +8, Discrétion +3\*, Perception auditive +8

**Dons** : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Volonté de fer

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

Le terre errant ressemble à un tas de végétation en décomposition. En réalité, c'est une plante carnivore intelligente. Il est doté d'un cerveau et d'organes sensoriels situés au niveau de sa « poitrine ».

Il fait 2,40 mètres de diamètre à la base pour 1,80 mètre de haut. Il pèse environ 1,9 tonne.

### Combat

Le terre errant frappe et broie ses adversaires à l'aide de deux gros appendices semblables à des bras.

**Constriction (Ext)**. Le terre errant inflige 2d6+7 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, le terre errant doit réussir ses deux attaques de coup. 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 assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Immunité contre l'électricité (Ext)**. Le terre errant n'est jamais blessé par les attaques électriques, quelle que soit leur puissance. Au contraire, toute attaque électrique (*décharge électrique, éclair*, etc.) le prenant pour cible lui permet de gagner temporairement 1d4 points de Constitution, qui disparaissent au rythme de 1 par heure.

**Compétences**. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Perception auditive. \* Dans les marécages et forêts, il a également droit à un bonus racial de +12 aux tests de Discrétion.

## DV 9

### Orque Epaulard (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)

**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](#)

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

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

### Tendriculaire (TG - plante)

**Dés de vie** : 9d8+54 (94 pv)

**Initiative** : -1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +6/+23

**Attaque** : morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance** : morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales** : étreinte, engloutissement, paralysie

**Particularités** : plante, régénération (10), vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +12, Vol +4

**Caractéristiques** : For 28, Dex 9, Con 22, Int 3, Sag 8, Cha 3

**Compétences** : Déplacement silencieux +1, Détection +1, Discrétion +9, Perception auditive +1

**Dons** : Attaque en puissance, Discret, Vigilance, Volonté de fer

**Évolution possible** : 10–16 DV (taille TG), 17–27 DV (taille Gig)

Le tendriculaire peut se dresser pour mesurer jusqu'à 4,50 mètres et pèse 1,75 tonne environ.

Animaux et autres créatures végétales sont nerveux en présence d'un tendriculaire ; ils l'évitent naturellement et refusent d'aller à un endroit où il est passé au cours des dernières 24 heures.

#### Combat

**Engloutissement/paralysie (Ext)**. Le tendriculaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Une fois à l'intérieur de la plante, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds par les sucs gastriques du tendriculaire. Dans le même temps, ces sucs infligent 2d6 points de dégâts d'acide par round. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round passé à l'intérieur de la plante. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Une créature non paralysée peut s'extraire de l'estomac du tendriculaire en remportant un test de lutte. Cela lui permet de revenir dans la gueule du monstre. Si elle remporte un second test de lutte consécutif, elle peut en sortir. Il est également possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à son estomac (CA 14) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les facultés de régénération de la plante referment aussitôt le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre du monstre pour sortir.

L'estomac d'un tendriculaire de taille TG peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP, ou 512 de taille Min ou inférieure.

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, le tendriculaire doit réussir une attaque de morsure contre une cible affichant au moins une catégorie de taille de moins que lui. 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 assurer sa prise et peut tenter d'avalé sa victime au round suivant.

Le tendriculaire peut également utiliser ce pouvoir via une attaque d'appendice. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise, soulève son adversaire, l'amène aussitôt à sa gueule (action libre) et le mord automatiquement.

**Régénération (Ext)**. L'acide et les armes contondantes infligent des dégâts normaux au tendriculaire.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 1d6 minutes. S'il l'accôle à la blessure, il se fixe instantanément.

## DV 10

### Requin (TG)

**Dés de vie :** 10d8+20 (65 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** nage 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 15 (-2 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +7/+20

**Attaque :** morsure (+10 corps à corps, 2d6+7)

**Espace occupé/allonge :** 4,5m/ 3 m

**Particularités :** [odorat](#) surdéveloppé, [perception aveugle](#)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +11, Vol +4

**Caractéristiques :** For 21, Dex 15, Con 15, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences :** [Détection](#) +10, [Natation](#) +13, [Perception auditive](#) +10

**Dons :** [Attaque en finesse](#), [Science de l'initiative](#), [Vigilance](#), [Vigueur surhumaine](#), [Volonté de fer](#)

**Environnement :** [forêts](#) tempérées

**Évolution possible :** 11-17 DV (taille TG)

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

## DV 11

### Elephant (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](#)

**Évolution possible** : 12–22 DV (taille TG)

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.

### Serpent constricteur géant (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)

**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](#)

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

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

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

#### Combat

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

**Constriction (Ext)**. Le serpent constricteur inflige 1d8+10 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.

## Raptor (G)

**Dés de vie** : 80 pv

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 18 m (12 cases)

**Classe d'armure** : 18, contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +6/+18

**Attaque** : Morsure (+6 corps à corps, 2d4+6)

**Attaque à Outrance** : Morsure (+6 corps à corps, 2d4+6), 2 Griffes (+16, 1d4+4), 2 Ergots (+12, 2d6+4)

**Espace occupé/allonge** : 3m/1,5 m

**Attaques spéciales** : bond, pattes arrière (2d6+4)

**Particularités** : vision nocturne, odorat

**Jets de sauvegarde** : Réf +10, Vig +11, Vol +4

**Caractéristiques** : For 19, Dex 16, Con 19, Int 4, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : Détection +14 ; Perception Auditive +10, Discrétion +10, Survie +10, Déplacement silencieux +6, Saut +26

**Dons** : Course (VDx5, +4 en saut avec élan, conserve sa DEX à la CA en courant), Pistage, Armure naturelle supérieure, Armes naturelles supérieure, esquive (+1 CA vs cible), souplesse du serpent (CA+4 vs att. D'opp.), Attaque éclair (peut se déplacer avant et après son attaque).

Le Raptor est vert clair sur le dos et les flancs avec une coloration plus légère sur le ventre. Le corps présente des zébrures plus sombres. Il mesure 1,8 m au garrot, 3,5 m de long et pèse 300 Kg.

### Combat

**Bond (Ext)**. Lorsque le Megaraptor charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext)**. Bonus à l'attaque +6 corps à corps, dégâts 2d6+4.

## DV 12

### Calmar géant (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](#)

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

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.

### Baleine (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)

**Espace occupé/allonge** : 6 m/4,50 m

**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](#)

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

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 (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](#)

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

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

## Élan Sanguinaire (TG)

**Dés de vie** : 12d8+60(114pv)

**Initiative** : +0

**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +7/+22

**Attaque** : coup (+14 corps à corps, 2d6+7) ou sabot (+9 corps à corps, 2d4+3) ou bois (+14 corps à corps, 2d8+10)

**Attaque à outrance** : coup (+14 corps à corps, 2d6+7) et 2 sabots (+9 corps à corps, 2d4+3) ; ou bois (+14 corps à corps, 2d8+10)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Attaques spéciales** : piétinement (2d8+10)

**Particularités** : odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +8, Vig +13, Vol +8

**Caractéristiques** : For 24, Dex 11, Con 20, Int 2, Sag 11, Cha 7

**Compétences** : Détection +6, Perception auditive +6

**Dons** : [Course](#), [Endurance](#)

**Évolution possible** : 13-16 DV (taille TG), 17-36 DV (taille Gig)

L'élan sanguinaire mâle est une bête imposante et agressive. La femelle a un tempérament plus placide, mais constitue néanmoins un formidable adversaire quand on menace ses petits.

L'élan sanguinaire a un pelage sombre en broussaille. Ses bois gigantesques peuvent mesurer jusqu'à 3,60 mètres, et il peut peser jusqu'à 3 tonnes. Au printemps, il perd ses bois, de sorte qu'il ne peut plus s'en servir pour attaquer avant qu'ils ne repoussent, à l'automne suivant. La femelle n'a pas de bois et ne peut donc pas effectuer d'attaque par ce moyen.

### Combat

Quand un élan sanguinaire mâle s'estime défié, il essaie d'abord d'impressionner son adversaire en bramant dans sa direction et en grattant le sol avec ses sabots. Si cela ne suffit pas, il charge tête baissée pour tenter de l'éventrer avec ses bois avant de le piétiner mort.

**Piétinement (Ext)**. Par une action simple lors de son tour de jeu, un élan sanguinaire peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 2d8+10 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 23) pour réduire les dégâts de moitié.

**Odorat (Ext)**. Un élan sanguinaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.



## Ours Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 12d8+51 (105 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +9/+23

**Attaque** : griffes (+19 corps à corps, 2d4+10)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+19 corps à corps, 2d4+10), morsure (+13 corps à corps, 2d8+5)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : [étreinte](#)

**Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +12, Vol +9

**Caractéristiques** : For 31, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : [Détection](#) +10, [Natation](#) +13, [Perception auditive](#) +10

**Dons** : [Arme de prédilection](#) (griffes), [Course](#), [Endurance](#), [Robustesse](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 13–16 DV (taille G), 17–36 DV (taille TG)

Cet ours omnivore n'importune pas les créatures qui cherchent à l'éviter, mais il attaque aussitôt si l'on s'approche d'une de ses proies ou sources de nourriture. Il n'hésite pas à défoncer tout ce qui pourrait contenir quelque chose à manger.

Un ours sanguinaire peut atteindre 3,60 mètres de long et peser 4 tonnes.

### Combat

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

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, l'ours sanguinaire doit réussir une attaque de griffe. Il peut alors tenter d'engager une [lutte](#) par une [action libre](#) sans provoquer d'[attaque d'opportunité](#).

## DV 16

### Tigre Sanguinaire (G)

**Dés de vie** : 16d8+48 (120 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +12/+24

**Attaque** : griffes (+20 corps à corps, 2d4+8)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+20 corps à corps, 2d4+8), morsure (+14 corps à corps, 2d6+4)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : bond, étreinte, pattes arrière (2d4+4)

**Particularités** : [odorat](#), [vision nocturne](#)

**Jets de sauvegarde** : Réf +12, Vig +13, Vol +11

**Caractéristiques** : For 27, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : [Déplacement silencieux](#) +11, [Détection](#) +7, [Discrétion](#) +7\*, [Natation](#) +10, [Perception auditive](#) +6, [Saut](#) +14

**Dons** : [Arme de prédilection](#) (griffes), [Arme naturelle supérieure](#) (griffes), [Arme naturelle supérieure](#) (morsure), [Course](#), [Discret](#), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 17–32 (taille G), 33–48 DV (taille TG)

Le tigre sanguinaire chasse tout ce qui bouge. Il suit patiemment sa proie et n'attaque que quand sa cible baisse sa garde. Un tigre sanguinaire fait 3,60 mètres de long pour un poids de 3 tonnes.

#### Combat

Le tigre sanguinaire attaque toujours en sautant sur sa proie afin de la lacérer de ses pattes arrière.

**Bond (Ext)**. Lorsque le tigre sanguinaire charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, le tigre sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une [lutte](#) par une [action libre](#) sans provoquer d'[attaque d'opportunité](#). S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa victime, qu'il peut lacérer avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext)**. Bonus à l'attaque +18 corps à corps, dégâts 2d4+4.

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

## DV 17

### Megaraptor (TG)

**Dés de vie** : 170 pv

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 18 m (12 cases)

**Classe d'armure** : 18, contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +12/+26

**Attaque** : Morsure (+12 corps à corps, 2d6+9)

**Attaque à outrance** : Morsure (+12 corps à corps, 2d6+9), 2 Griffes (+12, 1d6+6), 2 Ergots (+17, 2d8+6)

**Espace occupé/allonge** : 4,5 m/3 m

**Attaques spéciales** : bond, pattes arrière (2d8+6)

**Particularités** : vision nocturne, odorat

**Jets de sauvegarde** : Réf +12, Vig +13, Vol +6

**Caractéristiques** : For 22, Dex 16, Con 21, Int 3, Sag 15, Cha 10

**Compétences** : Détection +12 ; Perception Auditive +12, Discrétion +10, Survie +12, Déplacement silencieux +3, Saut +27

**Dons** : Course (VDx5, +4 en saut avec élan, conserve sa DEX à la CA en courant), Pistage, Robustesse, Armure naturelle supérieure

Le Mégaraptor est une version plus imposante du Raptor. Il mesure 3,6 m au garrot, 7 m de long et pèse 800 Kg.

#### Combat

**Bond (Ext)**. Lorsque le Megaraptor charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext)**. Bonus à l'attaque +18 corps à corps, dégâts 2d4+4.

### Rhinocéros Sanguinaire (TG)

**Dés de vie** : 17d8+153 (229 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 21 (-2 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +12/+30

**Attaque** : corne (+21 corps à corps, 2d8+15/17-20/x3)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales** : critiques augmentés, piétinement (2d8+15)

**Particularités** : odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +13, Vig +19, Vol +6

**Caractéristiques** : For 30, Dex 13, Con 29, Int 2, Sag 13, Cha 10

**Compétences** : Détection +13, Discrétion -7, Perception auditive +13

**Dons** : [Arme de prédilection](#) (corne), [Réflexes surhumains](#), [Science de l'initiative](#), [Science de la bousculade](#), [Science du critique](#) (corne), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 18-34 DV (taille TG), 35-51DV (taille Gig)

Le rhinocéros sanguinaire est un énorme animal laineux doté d'une corne nasale qui mesure souvent près de 3 mètres de long. Un rhinocéros sanguinaire typique peut faire jusqu'à 9 mètres de long (sans la corne), pour un poids de 5 tonnes environ.

#### Combat

Le rhinocéros sanguinaire entame toujours le combat en chargeant si possible, afin de profiter pleinement de l'usage de sa corne.

On peut l'appeler en jetant convocation d'alliés naturels VII.

**Critiques augmentés (Ext)**. L'attaque de corne du rhinocéros sanguinaire peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 17-20 au dé (en raison de ce pouvoir et du don Science du critique). En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

**Piétinement (Ext)**. En entreprenant une action complexe, un rhinocéros sanguinaire peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Cette attaque inflige 2d8+15 points de dégâts contondants. L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de -4, ou s'écarter partiellement en réussissant un jet de Réflexes (DD 28) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Odorat (Ext)**. Un rhinocéros sanguinaire peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

## DV 18

### Ours Polaire Sanguinaire (TG)

**Dés de vie** : 18d8+114 (195 pv)

**Initiative** : +0     **Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases), nage 6 m

**Classe d'armure** : 19 (-2 taille, +11 naturel) contact 8, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte** : +13/+35

**Attaque** : griffe (+25 corps à corps, 2d6+14)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+25 corps à corps, 2d6+14) et morsure (+20 corps à corps, 3d8+7)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales** : étreinte     **Particularités** : Vision nocturne, odorat

**Jets de sauvegarde** : Réf +11, Vig +17, Vol +2     **Caractéristiques** : For 39, Dex 11, Con 23, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : Détection +11, Discrétion -3\*, Natation +17, Perception auditive +11

**Dons** : [Arme de prédilection](#) (griffes), [Armure naturelle supérieure](#), [Course](#), [Endurance](#), [Pistage](#), [Robustesse](#) (2), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 19-36 DV (taille TG), 37-45 DV (taille Gig)

*Cet ours a la taille d'une petite maison. Ses griffes semblent être des épées noires et des plaques osseuses couvrent une partie de ses pattes et de sa tête. Ces créatures puissantes sont encore plus grandes que des ours sanguinaires, dépassant les 6 mètres de haut et pesant près de 7 tonnes. Ce sont des créatures agressives, cherchant sans cesse quelque chose à attaquer.*

#### Combat

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, l'ours polaire sanguinaire doit réussir une attaque de griffe. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Compétences**. L'ours polaire sanguinaire 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 sanguinaire lui confère un bonus racial de +12 aux tests de Discrétion dans les zones enneigées.

### Requin Sanguinaire (TG)

**Dés de vie** : 18d8+66 (147 pv)

**Initiative** : +2     **Vitesse de déplacement** : nage 18 m (12 cases)

**Classe d'armure** : 17 (-2 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +13/+27     **Attaque** : morsure (+18 corps à corps, 2d8+9)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales** : [engloutissement](#), [étreinte](#)     **Particularités** : odorat surdéveloppé

**Jets de sauvegarde** : Réf +13, Vig +14, Vol +12     **Caractéristiques** : For 23, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : [Détection](#) +11, [Natation](#) +14, [Perception auditive](#) +12

**Dons** : [Arme de prédilection](#) (morsure), [Arme naturelle supérieure](#) (morsure), [Robustesse](#) (x4), [Vigilance](#)

**Évolution possible** : 19-32 DV (taille TG), 33-54 DV (taille Gig)

Le requin sanguinaire attaque tout ce qui lui paraît comestible, même les créatures plus grandes que lui.

Ce monstrueux prédateur des mers atteint parfois une longueur de 7,50 mètres. Quant à son poids, il dépasse les 10 tonnes.

#### Combat

**Engloutissement (Ext)**. Le requin sanguinaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit d'au moins une catégorie de taille en remportant un [test de lutte](#) opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 2d6+6 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du requin, plus 1d8+4 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 13) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du requin se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du requin sanguinaire peut contenir deux créatures de taille G, huit de taille M ou P, trente-deux de taille TP, 128 de taille de taille Min ou 512 de taille I.

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, le requin sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa proie et peut tenter de l'engloutir lors du prochain round.

**Odorat surdéveloppé (Ext)**. Le requin sanguinaire 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 plus d'un kilomètre et demi de distance.

## Rukh – Aigle géant - (Gig)

**Dés de vie** : 18d8+126 (207 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)

**Classe d'armure** : 17 (-4 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +13/+37

**Attaque** : serres (+21 corps à corps, 2d6+12)

**Attaque à outrance** : 2 serres (+21 corps à corps, 2d6+12) et morsure (+19 corps à corps, 2d8+6)

**Espace occupé/allonge** : 6 m/4,50 m

**Particularités** : vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +13, Vig +18, Vol +9

**Caractéristiques** : For 34, Dex 15, Con 24, Int 2, Sag 13, Cha 11

**Compétences** : Détection +14, Discrétion -3, Perception auditive +10

**Dons** : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Vigilance, Virage sur l'aile, Volonté de fer

**Évolution possible** : 19-32 DV (taille Gig), 33-54 DV (taille C)

Le rukh ressemble à un aigle immense de couleur brun sombre ou dorée. Cette créature fait 9 mètres de long, pour une envergure de 24 mètres. Il pèse 4 tonnes environ.

## Quetzacoaltus (TG)

**Dés de vie** : 180 pv

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), vol 30 m (médiocre)

**Classe d'armure** : 18, contact 10, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +12/+27

**Attaque** : morsure (+20 corps à corps, 2d10+12)

**Attaque à outrance** : 2 serres (+12 corps à corps, 2d6+4) et morsure (+20 corps à corps, 2d10+12)

**Espace occupé/allonge** : 12 m/3 m

**Attaques spéciales** : [engloutissement](#) ; Capture

**Particularités** : vision nocturne, odorat

**Jets de sauvegarde** : Réf +10, Vig +14, Vol +7

**Caractéristiques** : For 26, Dex 14, Con 20, Int 2, Sag 17, Cha 11

**Compétences** : Détection +20

**Dons** : Attaque en vol, Attaques naturelle supérieure

Le Quetzacoaltus est le plus grand reptile volant. Il fait 14 m d'envergure pour 5 m de long et 100 kg.

### Combat

**Engloutissement (Ext)**. Le Quetzacoaltus peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit d'au moins une catégorie de taille en remportant un [test de lutte](#) opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 1d8+4 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du requin, plus 4 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 15 points de dégâts à l'estomac (CA 10) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du reptile se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du Quetzacoaltus peut contenir 4 créature de taille TP et 1 de taille P.

**Capture (Ext)**. Le Quetzacoaltus peut engager une lutte sur une attaque de morsure sur une cible de taille P.

## DV 19

### Ankylosaure (TG)

**Dés de vie** : 340 pv

**Initiative** : -1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 26, contact 6, pris au dépourvu 26

**Attaque de base/lutte** : +23/+31

**Attaque** : Queue (+23 corps à corps, 2d6+15)

**Espace occupé/allonge** : 4,5m/6 m

**Attaques spéciales** : Piétinement, Attaque en puissance

**Particularités** : vision nocturne, odorat

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +20, Vol +4

**Caractéristiques** : For 30, Dex 8, Con 26, Int 1, Sag 6, Cha 9

**Compétences** : Détection +12 ; Perception Auditive +13

**Dons** : Vigilance, Vigueur surhumaine, Robustesse, Armure naturelle supérieure (x6)

L'Ankylosaure est un quadrupède herbivore doté d'une cuirasse épaisse. Il fait 9m de long, 1,6 m au garrot, large de 2,3 m pour un poids de 4 tonnes.

#### Combat

**Piétinement (Ext)**. Action complexe par laquelle il charge en ligne droite (vitesse de déplacement x2 ) Toutes créatures inférieur à la taille G doivent réussir un jet de réflexe (DD26) ou subir 2d12+20 dégât contondant.

**Attaque en puissance**. Malus au bonus de base à l'attaque avec un bonus aux dégâts équivalent (max -13/+13)

## DV 20

### Éléphant Sanguinaire (Gig)

**Dés de vie** : 20d8+200 (290 pv)

**Initiative** : +0

**Vitesse de déplacement** : 9 m, escalade 3 m

**Classe d'armure** : 14 (-4 taille, +8 naturelle), contact 6. pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +11/+41

**Attaque** : coup (+26 corps à corps, 2d8+15) ou pattes (+21 corps à corps, 2d8+7) ou défenses (+26 corps à corps, 4d6+22)

**Attaque à outrance** : coup (+26 corps à corps, 2d8+15) et 2 pattes (+21 corps à corps, 2d8+7) ; ou défenses (+26 corps à corps, 4d6+22)

**Espace occupé/allonge** : 6 m/3 m

**Attaques spéciales** : piétinement (4d6+22)

**Particularités** : odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +17, Vig +22, Vol +14

**Caractéristiques** : For 40, Dex 11, Con 30, Int 2, Sag 15, Cha 7

**Compétences** : Détection +8, Escalade +23, Perception auditive +8

**Dons** : [Endurance](#), [Talent](#) (Perception auditive), [Vigilance](#), [Volonté de fer](#)

**Évolution possible** : 21-30 DV (taille Gig), 31-45 DV (taille C)

Ces titanesques herbivores sont imprévisibles et colériques. Les géants les utilisent parfois comme bêtes de monte ou de travail. Beaucoup plus imposant qu'un éléphant ordinaire, l'éléphant sanguinaire s'en distingue également par d'épaisses plaques osseuses qui lui protègent l'échiné, par ses gigantesques défenses et par ses petits yeux cruels.

#### Combat

L'éléphant sanguinaire commence par toucher l'adversaire avec sa trompe, puis l'enfonce dans le sol à coups de pattes. Si ses ennemis sont plusieurs, il tente généralement de les piétiner.

**Piétinement (Ext)**. Par une action simple lors de son tour de jeu, un éléphant sanguinaire peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 4d6+22 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 35) pour réduire les dégâts de moitié.

**Odorat (Ext)**. Un éléphant sanguinaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires<sup>1</sup>; cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

## DV 26

### Carnotaurus (Gig)

**Dés de vie** : 380 pv

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 17, contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +40/+50

**Attaque** : Morsure (+40 corps à corps, 6d4+20)

**Espace occupé/allonge** : 6 m/4,5 m

**Attaques spéciales** : [engloutissement](#), [étreinte](#)

**Particularités** : vision nocturne, odorat

**Jets de sauvegarde** : Réf +18, Vig +26, Vol +14

**Caractéristiques** : For 38, Dex 12, Con 22, Int 2, Sag 15, Cha 10

**Compétences** : Détection +20 ; Perception Auditive +25, Discrétion -2

**Dons** : Vigilance, Course, Pistage, Robustesse (x3), Attaque naturelle supérieure (+3) Armure naturelle supérieure (x2)

Malgré sa grande taille et poids de 10 tonnes, le Carnotaurus se déplace rapidement. Sa tête fait près de 3m de long et ses dents mesurent entre 20 et 50 cm chacune. Il fait plus de 25 m de long.

#### Combat

**Engloutissement (Ext)**. Le Carnotaurus peut avaler un adversaire qu'il a agrippé < à la taille TG en remportant un nouveau test de lutte.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8 +8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du Carnotaurus, plus 7 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 35 points de dégâts à l'estomac (CA 11) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du Carnotaurus se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du Carnotaurus peut contenir une créature de taille G, quatre de taille M, seize de taille P, 64 de taille de TP.

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, le Carnotaurus doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa proie et peut tenter de l'engloutir lors du prochain round.