

Bestiaire



Compilation des créatures du forum

Index

Fiches Vierges	xxx	Homoncule d'espionnage	023
Crédits	xxx	Homoncule Vigile	024
Oiseau Infernal	003	Homoncule hargneux	025
Sombre Servante	004	Rat de la Peste	026
Chapardeur	005	Ronce Noire	027
Flavien	006	Dryade	028
Sqwimp	007	Dragon-Chauve-Souris	029
Vohrain	008	Lion d'Épines	030
Mourn'Cava	009	Chassoin	031
Archron	010	Morselin	032
Intendante	011	Requin Bleu	033
Khareos	012	Requin Blanc	034
Pyrène	013	Banc de Piranhas	035
Nedol	014	Xen'drik	036
Batter'Gha	015	Serpent de Mer	037
P'tit Wurm	016	Sirènes	038
Gros Wurm	017	Cerbéridé	039
Mains Sanglantes	018	Blink	040
Le Kraken	019		
Shunkma'nitu	020		
Armure Vivante	021		
Dragon Nécromant	022		

Classement par niveau

-0-

Blink
Chapardeur
Homoncule d'espionnage
Homoncule Vigile
Homoncule Hargneux
Sqwimp

-1-

Archron
Batter'Gha
Chassoïn
Intendante
Khareos
Nedol
Oiseau Infernal
Pyrène
Ronce Noire
Vohrain

-2-

Cerbéridé
Flavien
Morselin
Mourn'Cava
Rat de la Peste
Requin Bleu
Shunkma'nitù

-3-

Armure Vivante
Dragon-Chauve-Souris
Piranhas
Requin blanc
Sirènes

-4-

Xen'drik

-5-

Dryade
Le Kraken
Lion d'Épines
Mains Sanglantes

-6-

Serpent de Mer
Sombre Servante

-7-

-8-

P'tit Wyrm

-9-

-10-

-11-

Gros Wyrm

-12-

Dragon Nécromant

Oiseau Infernal

Niveau : 1

Points de Vie : 85

Classe : ?

FOR : 7

DEX : 5

AGI : 10

CON : 5

POU : 6

INT : 3

VOL : 4

PER : 9

RPhy : 30

RMys : 35

RPsy : 25

RPoi : 30

RMal : 30

Initiative : Naturelle 60

Catégorie : Entre Mondes , Élémentaire 20



Attaque : 30 Serres ignées

Défense : 75 Esquive

Dégâts : 45 Serres ignées CHA/PER

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Vulnérabilité élémentaire (Eau, dégâts doublés), Vice racial (manger du métal), Besoin physique (température supérieure à 100°C, -10/heure), Sens aiguisé (Vue), Immunité élémentaire (Feu, demi-dégâts), Ne respire pas, Immunité aux phénomènes climatiques

Pouvoirs : Armes naturelles : Serres ignées (Attaque surnaturelle, Attaque élémentaire : Feu), Vol naturel 8, Régénération 10 (limitée : température ambiante supérieure à 100°C), Compétences psychiques innés (Immunité au feu, ABS, 7/jour ; Créer le feu, DIF, conditionné : température ambiante supérieure à 100°C, 5/jour)

Taille : 13 Moyenne

Mouvement : 10 / 8 Vol

Régénération : 1 (10 si plus de 100°C ambiants)

Fatigue : 5

Compétences secondaires :

Athlétisme 45, Vigilance 60

Les oiseaux infernaux, comme les nomment les invocateurs de Gaïa, vivent paisiblement sur les lacs de lave des Enfers. Ce sont des êtres très pacifiques, contrôlés par leurs appétits insatiables. Ils s'alimentent de roches en fusion et s'ils en trouvent, de métal fondu, met dont ils sont extrêmement friands. Si le métal n'est pas en fusion lorsqu'ils le découvrent, ils s'acharnent patiemment à le réchauffer afin de le consommer liquide. Il arrive souvent que plusieurs de ces oiseaux agissent de concert afin de fondre de grosses pièces de métal.

Ils ont l'apparence de grands oiseaux au teint jaune orangé, virant parfois au rouge selon la température (du jaune très clair dans les endroits chauds, au rouge sombre lorsqu'ils sont dans une zone froide. Ils laissent dans le sillage de leurs vols majestueux, des trainées d'étincelles et de cendres chaudes.

Modus Operandi

Quand un oiseau infernal se voit arraché de son habitat naturel (généralement par un convocateur sans scrupules) l'oiseau se trouve dans une situation désespérée : la température ambiante est souvent trop basse pour assurer sa simple survie, et peu à peu, il dépérit, souffrant d'un malus cumulatif de -10 par heure passée à une température inférieure à 100 degrés. Lorsqu'il atteint -100, il meurt. Lorsqu'on le rencontre dans cette situation, l'oiseau infernal est très agressif (bien qu'il n'oublie pas son appétit démesuré pour le métal, ce qui, le plus souvent le conduit à sa perte car dans un climat trop froid, il lui est impossible de le réchauffer suffisamment pour le fondre et le manger.



Sombre Servante

Dame de Souffrance



Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes 30
Points de Vie : 3135 **Encaissement**
Classe : Guerrier Mentaliste
FOR : 10 **DEX :** 8 **AGI :** 8 **CON :** 10
POU : 10 **INT :** 9 **VOL :** 14 **PER :** 10
RPhy : 65 **RMys :** 65 **RPsy :** 115 **RPoi :** 65 **RMal :** 65
Initiative : 70 Faux

Attaque : 180 Faux
Défense : Encaissement
Dégâts : 80 Faux, 40 Cornes
Armure : Naturelle 5

Talent psychique : +40

PPP libres : 4

Disciplines : Sensation (Intensifier les sentiments, Connecter les sens, Créer les sentiments, Charger de sentiments, Détruire les sentiments, Zone)

Attaches :

Projection psychique :

Capacités primordiales : Résistance à la fatigue psychique

Pouvoirs : Réaction améliorée (+30), Attaque supplémentaire (Cornes)

Spécial : Interaction sur Gaïa

Taille : 22 Moyenne

Régénération : 3

Mouvement : 8

Fatigue : 10

Compétences secondaires :

Les sombres servantes, ou "Dames de Souffrances", sont aussi appelée "Dames de cauchemars" et vivent dans la Veille en tourmentant les âmes des Nephilims de leurs pouvoirs, afin de s'alimenter de leurs peurs. En plus de posséder un bon potentiel psychique, elles ne sont pas mauvaises en corps à corps. Elles utilisent leur faux et leurs cornes afin d'affaiblir leurs ennemis. Une fois affaiblis, elles utilisent leurs pouvoirs psychiques pour instiller la peur et la terreur dans les âmes de leurs captifs, prenant leur temps pour se repaître des lamentations et de la souffrance qui les mènent inévitablement au trépas.

Modus Operandi

Elles passent leurs journées à concentrer leurs pouvoirs afin de tourmenter les Nephilims du Monde. Certains disent qu'elles ont plusieurs cristaux psychiques pour leur permettre de tourmenter une grande quantité de Nephilims pour leur propre plaisir. En combat, elles attaqueront normalement avec leurs faux en alternant avec des coups de cornes effilées. Quand elles sentent la victoire approcher, elles utilisent leurs pouvoirs psychiques pour terroriser leurs victimes et se repaître de leurs souffrances.

Attaque supplémentaire : Une fois par round, (et sans aucun malus), la Dame de Cauchemars peut attaquer à l'aide d'un puissant coup de corne.

Interaction sur Gaïa : Les pouvoirs de la Dame lui permettent d'employer son talent psychique depuis la Veille sur Gaïa dans le but d'interférer avec les rêves et sentiments des autres et s'alimenter de leurs peurs.

Chapardeur

Esprit Radin

Niveau : 0

Catégorie : Entre Mondes 10

Points de Vie : 5

Classe : Voleur

FOR : 3

DEX : 11

AGI : 11

CON : 3

POU : 3

INT : 5

VOL : 5

PER : 8

RPhy : 20

RMys : 20

RPsy : 30

RPoi : 20

RMal : 20

Initiative : 110 Naturelle

Attaque : 20 Naturelle

Défense : 35 Esquive

Dégâts : 0

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Sens aiguisé (Oùïe), Caractéristiques augmentées +1 (Agilité, Dextérité), Caractéristiques physiques surhumaines, Surhumanité, Vice racial (vol à la tire d'objets brillants, si possible en argent), Aveugle

Pouvoirs : Réaction améliorée (+20), Mouvement libre, Mouvement augmenté (+3), Vision extrasensorielle, Non-détection par un sens (Oùïe)

Taille : 6 Petite

Régénération : 1

Mouvement : 12

Fatigue : 3

Compétences secondaires : Camouflage 18, Vigilance 28, Crochetage 65, Larcin 75, Discrétion 63

Les chapardeurs sont des êtres surnaturels nés de la cupidité et de la jalousie des Hommes.

Leur existence n'a qu'un seul but : s'accaparer les possessions des autres (surtout les richesses, lorsqu'ils sont confrontés à des créatures en possédant.) Tout objet brillant attire leur attention.

Modus Operandi

Les Chapardeurs ne sont pas des créatures nombreuses sur Gaïa. Ils naissent du flux des âmes et en général leur présence dans le Monde des Hommes n'est due qu'à des convocateurs ayant besoin de leurs services. Ils ne se battent jamais, préférant toujours prendre la fuite devant leurs ennemis. Ils préfèrent toujours se cacher dans l'ombre et dérober les possessions de leurs victimes sans que ces dernières n'aient pu remarquer leur présence, et agissent en général à une vitesse prodigieuse.

Flavien

Caillou d'énergie

Niveau : 2

Points de Vie : 115

Classe : Mentaliste

FOR : 5

DEX : 5

AGI : 5

CON : 8

POU : 8

INT : 5

VOL : 10

PER : 8

RPhy : 40

RMys : 40

RPsy : 45

RPoi : 40

RMal : 40

Initiative : 50 Naturelle

Attaque : 10 Naturelle

Défense : 0

Dégâts : 0

Armure : Aucune

Talent psychique : +90

PPP libres : 10

Disciplines : Énergie

Attaches : 3

Projection psychique : +50

Capacités primordiales : Accès à une discipline psychique (Énergie), Immunité psychologique, Attache psychique renforcée, Concentration passive, Viseur Mental, Préférence psychique (Énergie), Récupération rapide des PPP, Taille inhabituelle, Consommation psychique

Pouvoirs : Vol Mystique 4, Dégénération (Régénération 0), Compétence psychique innée (Bouclier d'énergie, QIMP 1000 PV, 10 fois par jour, maintien pour 10 rounds)

Taille : 5 Petite

Régénération : 0

Mouvement : 3, Vol 4

Fatigue : 8

Compétences secondaires : Vigilance 30

Les Flaviens sont des sortes de Lutins bleus capables de concentrer de l'énergie pure autour d'eux grâce à des pouvoirs psychique assez puissant. Ils sont très prisés des convocateurs pour leur pouvoir inné de bouclier d'énergie, qui s'avère très utile lors de confrontations. Les Flaviens sont doués de parole et parlent le Latin, ainsi qu'une langue qui leur est propre. Ils ont par conséquent des noms propres et possèdent tous un collier rudimentaire qu'ils conservent précieusement et pour lequel ils seraient prêt à tout (ce n'est qu'un simple collier avec une valeur symbolique, chaque collier représente un Flavien particulier).

Modus Operandi

Les Flaviens se déplacent souvent en bande et sont peu enclin à faire confiance aux autres créatures. Ils n'ont aucun but particulier dans la vie à part la protection de leur collier et sont attirés par les zones à forte concentration en énergie pure. En cas de combat, ils tentent de s'enfuir par les airs en se protégeant à l'aide de leur bouclier d'énergie, et si la confrontation devient inévitable, ils ripostent avec des décharges d'énergie.

Sqwimp

Démon servant

Niveau : 0

Points de Vie : 70

Classe : Voleur

FOR : 4

DEX : 10

AGI : 10

CON : 5

POU : 2

INT : 3

VOL : 1

PER : 10

RPhy : 20

RMys : 0

RPsy : 10

RPoi : 20

RMal : 20

Initiative : 60 Naturelle

Catégorie : Entre Mondes 10

Attaque : 15 Naturelle

Défense : 40 Esquive

Dégâts : 5

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Taille inhabituelle (-5), Immunité aux poisons naturels, Ne dort pas, Besoin physique (Nourriture x2), Membres atrophiés (Jambes)

Pouvoirs : Vol naturel 10, Communication mentale exclusive avec son maître convocateur sur 500m

Taille : 4 (65cm, 30kg)

Régénération : 1

Mouvement : 2, Vol 10

Fatigue : 5

Compétences secondaires : Camouflage 45, Discrétion 45, Vigilance 45, Larcin 30

Apparaît sous la forme d'une petite gargouille aux jambes atrophiées, dont la créature se sert rarement puisqu'elle vole en permanence pour se déplacer.

Assez laide, craintive, mais vive et très curieuse, cette créature vient d'un plan démoniaque où elle sert des êtres plus puissants.

Modus Operandi

Ces créatures vivent en colonies dans un plan démoniaque jusqu'à leur capture par des entités plus puissantes. Ce sont des charognards, qui parfois s'entredévorent lorsqu'elles sont en manque de nourriture. Elles restent cependant très craintives envers les autres créatures.

Elles agissent généralement comme serviteurs ou familiers pour les invocateurs qui les convoquent, et sont souvent heureuses de trouver quelqu'un qui les nourrit et les protège, mais font parfois aussi office de souffre douleur de ces derniers.

Elles sont souvent appréciées pour aller ranger ou récupérer les livres dans les très hautes bibliothèques, aller chercher des ingrédients etc...

Ces créatures sont de petite taille et dépassent rarement les 80cm.

La grande utilisation de leur compétence de vol, pour éviter d'être des proies trop faciles, fait qu'avec le temps, leurs membres postérieurs se sont atrophiés.

Elles sont cependant immunisées aux poisons et n'ont ni besoin de dormir ni de respirer de par le plan d'où elles viennent.

Pour compenser cela, elles passent une grande partie de leur temps à dévorer toute nourriture qu'elles trouvent, quitte à la chaparder. Il leur faut au minimum le double de nourriture nécessaire à un humain normal pour survivre, autrement elles ne peuvent dans un premier temps plus voler, puis dépérissent très vite en quelques jours.

Elles sont capables de communiquer mentalement avec leur maître.

Vohrain

Démon mineur de Combat

Niveau : 1

Catégorie : Entre Mondes 15

Points de Vie : 470 Encaissement

Classe : Maître d'armes

FOR : 10

DEX : 13

AGI : 6

CON : 10

POU : 2

INT : 4

VOL : 3

PER : 5

RPhy : 45

RMys : 10

RPsy : 20

RPoi : 45

RMal : 45

Initiative : 75 Naturelle

Attaque : 105 Griffes & 75 Morsure

Défense : Encaissement

Dégâts : 75 Griffes TRA, 75 Morsure

Armure : IP 3

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines, Vulnérabilité élémentaire (Lumière, Dégâts doublés)

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes), Réaction améliorée (+20), Dégâts augmentés (+20), Altérer l'énergie, Attaque supplémentaire (Morsure à -30), Modificateur d'armure (IP -3, Griffes uniquement)

Taille : 20

Régénération : 3

Mouvement : 6

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Prouesses de force 50, Résistance à la douleur 50, Vigilance 35

Apparaît sous la forme d'un gros chien sanguinolent de près de 2m, sans peau et purulent.

Sa vision peut même parfois effrayer les moins préparés.

De grosses griffes d'un noir scintillant aux 4 pattes et des crocs longs de 15cm laissent présager de leur dangerosité et leur férocité hors du commun.

Modus Operandi

Créatures démoniaques très agressives par nature, prédateurs sans finesse, chassant en meute de 8 à 15 individus. Issus des enfers, elles n'ont aucune considération et restent plus des « bêtes ».

Même si elles peuvent échafauder des plans et tactiques pour attraper leurs proies, elles préfèrent en général se jeter sur celles-ci, sans considérer la douleur et les blessures subies.

Sournoises, violentes et mauvaises par nature, un invocateur en fera des protecteurs efficaces, mais devra être prudent au moment où celles-ci seront libérées de son emprise, car elles n'hésiteront pas à l'attaquer.

Venant d'un autre plan, cette créature n'éprouve aucun besoin physique et reste immunisée aux maladies et poisons de notre monde. Habitée à vivre dans l'obscurité, elle n'aime pas la lumière du jour et les dégâts de lumière sont doublés sur elle.

Elle possède des griffes très aiguës, capables de perforer les armures, et leur matière surnaturelle permet aussi d'endommager les créatures basées sur l'énergie.

Son habileté au combat et sa vivacité lui permettent d'attaquer 3 fois par round (2 griffes à 105 et 1 morsure à 75) ce qui en fait une créature très, très dangereuse.

Mourn'Cava

Destrier infernal (½ démon, ½ élémentaire de feu)

Niveau : 2

Catégorie : Entre Mondes 15

Points de Vie : 715 Encaissement

Classe : Touche-à-tout

FOR : 10

DEX : 8

AGI : 13

CON : 10

POU : 5

INT : 5

VOL : 5

PER : 5

RPhy : 80

RMys : 35

RPsy : 35

RPoi : 50

RMal : 50

Initiative : 45 Naturelle

Attaque : 50 Sabots

Défense : Encaissement

Dégâts : 115 Sabot CON/CHA

Armure : IP 6

Capacités primordiales : Affinité (Feu), Vulnérabilité élémentaire (Eau), Aucun besoin physique

Taille inhabituelle (+5), Caractéristiques physiques surhumaines

Pouvoirs : Arme naturelle (Sabots de feu), Attaque élémentaire (Feu), Mouvement augmenté (+3),

Résistance physique restreinte (RPhy +30), Vol mystique 6

Taille : 25 Énorme

Régénération : 3

Mouvement : 14, Vol 6

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Athlétisme 80, Saut 80, Prouesses de force 40, Intimidation 40, Pistage 30

A l'apparence d'un destrier de feu aux yeux rougeoyants et aux naseaux et à la bouche en feu.

Une robe noire comme l'obsidienne, une crinière rouge sang et des sabots enflammés.

Sur son passage, le sol est brûlé et il est souvent facile de le pister quand il n'utilise pas sa capacité de vol, qui s'avère bien plus lente pour se déplacer.

Modus Operandi

Vie en troupeau dans les steppes infernales, il reste un cheval dans sa façon de se comporter et d'agir.

Un convocateur devra le dresser pour le chevaucher, lui montrant ainsi qu'il est capable de tenir dessus, ce qui s'avèrera d'autant plus nécessaire avec la vitesse à laquelle est capable de galoper cette créature.

Leur nature n'est pas agressive mais le destrier saura se défendre s'il se sent menacé et la puissance de leur ruade reste un danger extrême.

Par nature composé de feu et de chair, il reste résistant à l'élément Feu et sensible à l'eau. Mais pour éviter tout contact avec cet élément (et ne sachant absolument pas nager, contrairement à un cheval) le destrier a développé un don de vol mystique.

Cette créature ressemble à un destrier mais bien plus grand que la norme terrestre et il est capable de faire des bons impressionnants et d'aller à une vitesse inouïe (près de 180 km/h) et hors du commun. Il vaudra mieux éviter toute chute lors d'une chevauchée à cet vitesse.

Composé de feu, lorsqu'il attaque, il peut embraser ses sabots pour attaquer avec le mode Feu le cas échéant.

Archron

Golem de chair et d'os

Niveau : 1

Catégorie : Entre Mondes (Golem) 20

Points de Vie : 510 Encaissement

Classe : Guerrier

FOR : 13

DEX : 10

AGI : 6

CON : 12

POU : 5

INT : 1

VOL : 1

PER : 2

RPhy : 85

RMys : 30

RPsy : 0

RPoi : 85

RMal : 85

Initiative : 25 Naturelle

Attaque : 70 Poings (sur zone d'1m)

Défense : Encaissement

Dégâts : 145 CON

Armure : IP 6

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines

Pouvoirs : Attaque Naturelle (Poings, CON), Dégâts augmentés (+20), Régénération (10),

Résistance physique (+30), Seuil d'invulnérabilité (120), Vulnérabilité extrême (devant les êtres de Taille < 4, RPhy 160 / paralysie totale / condition personnelle), Attaque spéciale (Onde sismique)

Taille : 25 Énorme

Régénération : 10

Mouvement : 7

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Prouesses de force 90

Entité créée de toute pièce par le convocateur ou tout autre créateur.

Il s'agit d'un amas de chair et d'os animé par magie.

Dépourvues de toute intelligence, ces créatures sont sujettes à la stupidité et se laisseront facilement dominer par toute personne.

Modus Operandi

Créés à l'origine par la main de l'homme, ils sont devenus des êtres qui errent sans but à la mort de leur créateur, cherchant un nouveau maître à servir.

Leur seul objectif reste leur survie et celle de leur maître, à qui ils sont dévoués.

Onde sismique est une attaque spéciale que peut faire le golem 1 fois par jour. Il tape alors le sol de ses 2 poings provoquant ainsi une onde sismique autour de lui sur 10m de rayon et provoquant des dégâts de 100. Toute personne, ennemie ou amie, devra effectuer un jet d'acrobatie MOYen pour éviter de tomber au sol.

Sa nature stupide fait que lorsqu'il se retrouve en contact de toutes petites entités, il ne sait pas quoi faire et reste totalement inerte.

Sa force surnaturelle le rend très résistant et puissant, provoquant des dommages considérables lorsqu'il attaque.

Il est aussi extrêmement résistant et régénère très rapidement.

Leur corps ne ressent que très peu la douleur et il reste très résistant car en constante mutation biologique.

Intendante

Fidèle et serviable intendante du quotidien

Niveau : 1

Catégorie : Entre Mondes 20

Points de Vie : 115

Classe : Touche-à-tout

FOR : 8

DEX : 8

AGI : 8

CON : 8

POU : 8

INT : 5

VOL : 3

PER : 8

RPhy : 40

RMys : 40

RPsy : 20

RPoi : 40

RMal : 40

Initiative : 65 Naturelle

Attaque : na

Défense : na

Dégâts : na

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Infatigable, Ne dort pas, Ne s'alimente pas, Muette, Besoin physique (Maître)

Pouvoirs : Mouvement libre, Régénération 14

Spécial : Parasite animique

Taille : 16

Régénération : 14

Mouvement : 8

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Cuisine 40, Couture 40, Tâches ménagères 40, Observation 30, Discrétion 30, Style 25

Ces pauvres créatures semblent avoir été créées par une race d'entités d'entre plans très puissante. Elles sont entièrement vouées à servir d'esclaves domestiques et sont donc très adaptées à cette tâche (muettes, infatigables, pas de besoin de sommeil ou de nourriture et on peut cogner dessus elles s'en remettent vite).

Lorsqu'un convocateur en convoque une, celle qui apparait correspond toujours à ses attentes en matière d'apparence physique. Donc, si il en convoque une pour quelqu'un d'autre, il doit bien se concentrer sur la demande de la personne, sinon il convoque une servante qui correspond à ses propres attentes, pas à celles du client.

Modus Operandi

Une fois convoquée plusieurs possibilités s'offrent à lui :

- La méthode "classique" Domination / Lien est tout à fait envisageable. Mais cette possibilité n'est pas la meilleur pour ceux qui connaissent ces créatures. En effet, juste après avoir été convoquées, ces créatures sont incomplètes. Même si elles sont de niveau 1, elles n'ont que 400 PF (410 avec l'inconvénient muette) qui sont automatiquement répartis pour payer leurs avantages, leurs caractéristiques et leurs compétences de base. Si on les lie à cette étape, elles restent coincées à 400 PF. Si on rate une domination ou un lien sur une fidèle et serviable intendante du quotidien, elle s'enfuit. Lorsqu'elles sont incomplètes ces créatures ont une personnalité inexistante, donc si l'une d'elle s'enfuit, elle va chercher un lieu quelconque pour s'arrêter et le maintenir effroyablement propre jusqu'à ce qu'on la déloge.

L'autre possibilité est de lui proposer, juste après la convocation, d'entrer au service de quelqu'un. Elles acceptent toujours (sauf si la personne a tenté puis raté un lien ou une domination). Après un certain temps de service (ça varie de 3 semaines à 3 mois selon les cas), soit elle s'enfuit, soit elle offre d'elle même à son maître deux cadeaux (on ne connaît pas la raison de leur choix). Le premier est une petite poche scélée cousue main que l'on peut porter autour du cou et qui contient une mèche de ses cheveux. Le second est un anneau en argent tout simple à l'intérieur du quel son nom véritable est inscrit. Le nom véritable de ces créatures n'est pas fun, ça ressemble plus à un numéro de série en rune qu'autre chose. Avec tout ça, le rituel de lien devient plus facile (+50 et en plus l'anneau est idéal pour la contenir), toutefois ces objets ne peuvent être utilisés que pour la lier avec celui ou celle qu'elle a désigné. Une fois liées de cette manière, les intendantes développent la partie manquante de leur âme. Elles acquièrent immédiatement l'inconvénient dépendance à leur maître (elles doivent être à vue de leur maître au moins une fois par jour sous peine d'accumuler des malus jusqu'au dépérissement), et peuvent dépenser les 210 PF restants. Ces PF ne seront dépensés que dans des compétences ou des pouvoirs adaptés aux besoins de leur maître. Ainsi, un convocateur qui aurait perdu son grand amour verrait sa servante acquérir la capacité d'altérer son apparence par lui ressembler, par exemple. La plupart du temps c'est pour les compétences que sont utilisés ces PF. Dans le même temps l'intendante développe une personnalité et une capacité d'improvisation bien plus importante. Sa personnalité est toujours calquée sur ce que son maître attend (consciement et inconsciement) d'elle. Il faut comprendre que les intendantes n'ont pas de référentiel moral : une fois attachées à un maître elles font tout pour satisfaire ses besoins, ses attentes et ses désirs, sans attacher aucune importance à la morale, la décence, la loi, etc... Elles peuvent donc parfois prendre des initiatives malheureuses; il est donc nécessaire de les brieffer en détail sur leur comportement quotidien si l'on ne veut pas d'incident. Quoi qu'il en soit et quelle que soit la personnalité de leur maître, elles ne développent jamais d'attrance pour la saleté ou le désordre (ce sont des maniaques, qui si elles n'ont rien à faire vont ranger et nettoyer). Ce lien particulier qu'elles développent à un gros inconvénient : il ne peut être rompu, même par le convocateur (c'est le pouvoir "parasite animique"). La seule méthode est de tuer l'intendante (lui demander de se suicider marche parfaitement) ou de détruire l'anneau (ce qui revient à la tuer également) mais comme le convocateur ne peut pas le retirer (ni personne d'autre d'ailleurs) ceci est problématique. Ce lien particulier empêche les fidèles et serviables intendantes du quotidien de devenir des familiers. Ce sont des parasites animiques qui, une fois attachés à un maître, restent collés. Si leur maître meurt, elles ne tardent pas à le suivre dans la tombe à cause de la dépendance et du dépérissement.

Khareos

Golem de flammes et d'os (variante de Archron)

Niveau : 1

Catégorie : Entre Mondes, Élémentaire (Golem) 20

Points de Vie : 510 Encaissement

Classe : Guerrier

FOR : 13

DEX : 10

AGI : 6

CON : 12

POU : 5

INT : 1

VOL : 1

PER : 2

RPhy : 85

RMyS : 30

RPsy : 0

RPoi : 85

RMal : 85

Initiative : 25 Naturelle

Attaque : 70 Poings (sur zone d'1m)

Défense : Encaissement

Dégâts : 145 CON/CHA

Armure : IP 5

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines

Pouvoirs : Attaque Naturelle (Poings, CON), Dégâts augmentés (+20), Régénération (10), Résistance physique (+30), Seuil d'invulnérabilité (40), Vulnérabilité extrême (devant les êtres de Taille < 4, RPhy 160 / paralysie totale / condition personnelle), Attaque élémentaire (Feu), Mouvement souterrain, Immunité élémentaire (Feu, Demi-dégâts), Attaque spéciale (Nova Ignée)

Taille : 25 Énorme

Régénération : 10

Mouvement : 7

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Prouesses de force 90

Entité créée de toute pièce par le convocateur ou tout autre créateur.

Il s'agit d'un amas de flammes et d'os animé par magie.

Dépourvues de toute intelligence, ces créatures sont sujettes à la stupidité et se laisseront facilement dominer par toute personne.

Modus Operandi

Créés à l'origine par la main de l'homme, ils sont devenus des êtres qui errent sans but à la mort de leur créateur, cherchant un nouveau maître à servir.

Leur seul objectif reste leur survie et celle de leur maître, à qui ils sont dévoués.

Nova Ignée est une attaque spéciale que peut faire le golem 1 fois par jour. Il tape alors le sol de ses 2 poings provoquant ainsi une vague de flammes autour de lui sur 10m de rayon et provoquant des dégâts de 100 CHA.

Sa nature stupide fait que lorsqu'il se retrouve en contact de toutes petites entités, il ne sait pas quoi faire et reste totalement inerte.

Sa force surnaturelle le rend très résistant et puissant, provoquant des dommages considérables lorsqu'il attaque.

Il est aussi extrêmement résistant et régénère très rapidement.

Leur corps ne ressent que très peu la douleur et il reste très résistant car en constant flux thermique.

Pyrène

Fidèle et brûlante intendante du quotidien (variante de Intendante)

Niveau : 1

Catégorie : Entre Mondes, Élémentaire 20

Points de Vie : 115

Classe : Touche-à-tout

FOR : 8

DEX : 8

AGI : 8

CON : 8

POU : 8

INT : 5

VOL : 3

PER : 8

RPhy : 40

RMys : 40

RPsy : 20

RPoi : 40

RMal : 40

Initiative : 65 Naturelle

Attaque : 30 Naturelle

Défense : 30 Esquive

Dégâts : 30 Naturelle CON/CHA

Armure : IP 2

Capacités primordiales : Infatigable, Ne dort pas, Ne s'alimente pas, Respiration aquatique, Immunité élémentaire (Feu, Demi-dégâts), Besoin physique (Maître)

Pouvoirs : Arme naturelle, Mouvement libre, Mouvement aquatique, Régénération 14

Spécial : Parasite animique

Taille : 16

Régénération : 14

Mouvement : 8

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Cuisine 40, Couture 40, Tâches ménagères 40, Observation 30, Discrétion 30, Style 25

cf Intendante p11...

Modus Operandi

... mais en plus chaud

Nedol

Esprit psychique, voire frappeur

Niveau : 1

Catégorie : Animique 20

Points de Vie : 60

Classe : Mentaliste

FOR : 1

DEX : 10

AGI : 1

CON : -

POU : 4

INT : 5

VOL : 13

PER : 8

RPhy : 25

RMys : 25

RPsy : 55

RPoi : 25

RMal : 25

Initiative : 40 Naturelle

Attaque : na

Défense : na

Dégâts : na

Armure : 4 contre ENE et magie

Talent psychique : 90 +20 (3 PPP) = 120

PPP libres : 1

Disciplines : Télépathie (Analyse mentale, Localisation psychique, Mort psychique)

Télékinésie (Bouclier télékinétique, Balistique, Télékinésie organique)

Sentiments (Percevoir les sentiments)

Téléométrie (Percevoir les résidus)

Attaches : 3

Projection psychique : 90

Capacités primordiales : Accès à toutes les disciplines psychiques, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Aucun besoin physique, Membres atrophiés (Bras & jambes & ailes), Aveugle, Attache psychique renforcée, Concentration intense, Concentration passive

Pouvoirs : Vol mystique 8, Régénération (4 si enfermé dans un globe de cristal gravé de son nom, sinon 0), Forme immatérielle, Vision extrasensorielle, Voir le surnaturel, Vulnérabilité extrême (Argent, cuivre et or, RMys ou RPhy 140, Faiblesse et Paralysie totale)

Taille : 3 Minuscule

Régénération : 0

Mouvement : -3

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Vigilance 15, Observation 15, Mémorisation 5, Impassibilité 30

Les Nedols sont de minuscules esprits très moches (pour qui peut les voir), genre de petits diabolotins aux pattes et ailes atrophiées, le corps flasque et boursoufflé, et une grosse tête (en tout cas proportionnellement) trop lourde pour rester droite : elle ballote d'un côté et de l'autre de leur cou, laissant parfois voir leurs yeux inutilisés et vitreux, bien que perçants, et une petite bouche aux petites dents pointues qui au repos reste figée dans un rictus mesquin.

Modus Operandi

Les Nedols sont absolument solitaires, n'aimant ni les gens ni leurs congénères. Allergiques à tout ce qui entre dans la composition des pièces de monnaie, ils se font un devoir de terroriser, si ce n'est plus, les riches marchands, propriétaires ou autres amasseurs de sous et joailleries... Et se délectent de percevoir leur effroi ou leur souffrance, et aiment revenir sur les lieux de leurs hantises les plus réussies, se reposer et baigner dans la douleur qu'ils ont provoquée. Si on tente de les attaquer, avec des armes sacrées ou de la monnaie, ils déploient leur bouclier psychique, et ripostent dans une furie d'objets divers, ou même en faisant voler leurs adversaires très haut avant de les lâcher... Et prennent ensuite le temps de localiser leurs familles et amis, et de les exécuter en anéantissant leur esprit, dans un ricanement macabre.

Vol mystique 8 : Les Nedols flottent, en bons esprits frappeurs, et à une vitesse qui distance la plupart des exorcistes de village.

Régénération 4 conditionnelle : Les Nedols sont incapables de régénérer seuls et ne disposent d'aucun pouvoir permettant de se soigner, c'est pourquoi ils ne rechignent pas trop à accompagner les convocateurs qui prennent la peine de leur demander leur aide si ils leur confectionnent une boule de cristal gravée à leur nom originel qui puisse les contenir, autant par Lien que physiquement, leur permettant de canaliser à travers elle le flux des âmes et de se régénérer grâce à ça.



Batter'Gha

Panthère blanche, Protectrice de la Canopée

Niveau : 1

Points de Vie : 440 Encaissement

Classe : Ombre

FOR : 13

DEX : 13

AGI : 13

CON : 11

POU : 5

INT : 7

VOL : 6

PER : 12

RPhy : 50

RMys : 30

RPsy : 35

RPoi : 50

RMal : 50

Initiative : 70 Naturelle

Catégorie : Entre Mondes 15



Attaque : 105 Griffes

Défense : Encaissement

Dégâts : 85 Griffes TRA

Armure : IP 4

Capacités primordiales : Aveugle, Caractéristiques physiques surhumaines, Surhumanité, Infatigable, Vulnérabilité élémentaire (Feu, Dégâts +50%)

Pouvoirs : Armes naturelles (Griffes), Réaction améliorée (+10), Dégâts augmentés (+20), Altérer l'énergie, Mouvement libre dans la nature, Mouvement sans poids, Camouflage caméléon, Affinité (Félins), Immunité aux phénomènes climatiques et Maladies naturelles, Vision extrasensorielle et Animique, Vulnérabilité (Ultrasons, Malus égaux à la marge d'échec contre RPhy 180, Vulnérabilité (Bois de Gestahl, RPhy 180, Inconscience)

Taille : 24 Grande

Régénération : 4

Mouvement : 13

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Observation 25, Vigilance 25, Pistage 25, Prouesses de force 25, Saut 25, Athlétisme 25, Acrobaties 25, Camouflage 25, Discrétion 25

Apparaît sous la forme d'une grosse panthère blanche de près de 1m60 au garrot.

Ses yeux jaunes opaques attestent de sa cécité, tout en renforçant le mystère qu'elle incarne pour le profane. Des griffes menues mais affûtées aux 4 pattes laissent présager leur dangerosité et leur prédilection pour la chasse rapide, et précise.

Modus Operandi

Créatures des jungles habitées par les tribus primitives ou restées vierges, elles ne se révèlent très agressives que quand on les attaque ou met en péril leur domaine ou leur gibier, et elles détestent le feu, si efficace sur leur fourrure comme sur leurs arbres. Prédateurs pleins de finesse, chassant toujours seuls, se jetant sur leurs proies avec une rapidité folle, après une approche extrêmement furtive, dûe à leur osmose avec leur milieu, qui leur permet d'adopter sur leur pelage vierge les motifs tourmentés de la canopée. Issues de la Veille à l'origine, elles passent généralement dans notre monde en entendant l'appel de jungles en détresses, ou de shamans de tribus qui les vénèrent grâce à leur importance dans la tradition orale de ces tribus, qui parfois même possèdent des objets ayant appartenu à des guerriers qui ont combattu avec une de ses panthères pour protéger la jungle, et qui portent encore l'empreinte spirituelle de ces félins mythiques.

Sages mais fières, tant que possible elles refuseront de se lier avec des gens qui n'ont que faire de la nature. Cependant, elles iront jusqu'à devenir de leur plein gré les familiers de descendants de leurs anciens compagnons de lutte qui possèdent toujours leur arme rituelle et les traitent avec le respect dû à leur statut de protecteurs. On a vu certaines espèces de convocateurs proches des forêts par leur race ou leurs convictions parvenir à se lier pour un temps avec ces créatures merveilleuses.

Venant d'un autre plan, cette créature n'éprouve aucune fatigue, et reste immunisée aux maladies de notre monde. Habitée à vivre dans l'obscurité de la veille ou des grandes frondaisons, elle s'est affranchie des limites de ses yeux, et perçoit le monde et les esprits qui l'entourent avec son âme même.

En chasse, elle n'a aucun problème pour se mouvoir sur de petites branches, ou sur l'eau, et certains disent même qu'ils l'ont vue courir sur les nuages qui baignent parfois les plus hautes cimes.

Ses capacités de camouflage impressionnantes et sa discrétion, allée à sa vitesse, lui permettent de prendre l'avantage lors des combats, et elle peut toucher les esprits aussi facilement qu'elle les voit, quelle que soit la luminosité ambiante.

En tant que félin sacré, les autres félinidés la respectent énormément, et elle craint les ultrasons et le bois maudit de la forêt de Gestahl

P'tit Wurm

Lézard volant de transport léger

Niveau : 8

Catégorie : Naturel 20

Points de Vie : 1225 Encaissement

Classe : Touche-à-tout

FOR : 13

DEX : 8

AGI : 10

CON : 13

POU : 4

INT : 3

VOL : 4

PER : 6

RPhy : 140

RMys : 60

RPsy : 60

RPoi : 140

RMal : 140

Initiative : 50 Naturelle

Attaque : 100 Patte avant & 90 Patte avant & 80 Morsure & 70 Queue

Défense : Encaissement

Dégâts : 100 Pattes avant TRA et Gueule PER / 120 Queue CON

Armure : IP 6

Capacités primordiales : Résistance à la fatigue x4, Sens aiguisé (Odorat), Surhumanité, Ambidextrie, Caractéristiques physiques surhumaines, Immunité élémentaire (Feu, Demi-dégâts),

Besoin physique (viande saignante, si possible en vie, et en quantité)

Pouvoirs : Armes Naturelles (Pattes, gueule, queue, Solidité 20, Fracasement 8 (Queue 10)),

Réaction améliorée (+10), Vol naturel 12, Vol Mystique 4, Vision nocturne (simple), Attaques Supplémentaires,

Résistances physiques améliorées (+40), Seuil d'invulnérabilité (100), Immunité (Magique 80, Psychique TDIF)

Spécial : Détection de Gros Mammifères Comestibles (500m de rayon, contre RMys 180), Coup d'Aile

Taille : 26 Énorme

Régénération : 6

Mouvement : 11, Vol 12, Vol Mystique 4

Fatigue : 21

Compétences secondaires : Vigilance 90 (120 Odorat), Impassibilité 45, Intimidation 45, Athlétisme 60, Prouesses de force 155

Souvent confondue avec les dragons, cette espèce de sauriens ailés n'a rien à leur envier physiquement, si ce n'est qu'ils sont moins effrayants et que leurs yeux laissent plus souvent deviner l'instinct de prédation animal que l'ancestrale intelligence et la perfidie de leurs cousins cracheurs de feu. Ils mesurent en moyenne entre 7 et 10 mètres de long, et leurs griffes et crocs sont juste adaptés à leur mode d'alimentation, pas plus affûtés que ça. Leur arme principale de combat entre eux, lors des parades nuptiales par exemple, est leur longue queue cuirassée très lourde, qu'ils utilisent comme un balancier pour étourdir leurs congénères irrespectueux.

Modus Operandi

Ce sont des animaux avant tout, et ils pensent surtout à manger... Ce qu'ils font à un rythme et dans des proportions effarantes !

Ils se servent de leur excellent odorat pour repérer leurs proies, à défaut d'une vue certes adaptée aux atterrissages nocturnes, mais pas assez précise pour repérer de la nourriture depuis leurs altitudes ou leurs vitesses de vol normales. Ils disposent aussi d'une sorte de 6ème sens de la "chair fraîche" qui leur permet de ne pas dépérir bêtement à cause d'un rhume ou d'un grand vent...

L'homme (ou d'autres espèces en mal de transport aérien longue distance et rapide, voire transcontinental) a commencé il y a très très longtemps à éduquer certains de ces bestiaux pour le transport, ce qui ne s'est pas avéré beaucoup plus difficile que pour un cheval ou un éléphant, si on survit aux sautes d'humeur pendant l'apprentissage... Cependant, il importe de les laisser chasser, sinon ils deviennent vite irritables.

Le dos de ces lézards peut supporter, avec ou sans cabine, une bonne douzaine d'humanoïdes sans broncher, plus les bagages et quelques provisions, au maximum une vingtaine de personnes de taille moyenne, pour rester dans des conditions de sécurité acceptables. Mais aux dresseurs zélés, attention ! Ne surtout jamais les considérer comme des bêtes de combat, ce qu'elles ne sont pas, sans quoi vous n'aurez que le temps de croire à une éclipse le temps qu'elles déploient leurs immenses ailes, avant de les rabattre, provoquant un coup de vent qui vous enverra paître bien loin d'elles... Et si vous leur liez pattes et ailes, ce sera peine perdue, leur symbiose avec les milieux aériens leur a donné la possibilité de se faire porter par le Vent lui-même, ce qui leur évite bien des chutes malheureuses, quand ils ont un problème à une aile, comme un éclair fâcheusement tombé.

Attaques Supplémentaires : Queue Cuirassée (Att à -30, Dégâts +20, CON) Morsure (Att à -20, -3 IP, PER)

Coup d'Aile : (Dégâts 60 CON, 3fois/jour, 25m de distance, 5m de rayon, 1 round de préparation)

Les p'tits wyrms sont capables d'attaquer avec leurs deux pattes avant presque également, avec leur gueule capable d'enfoncer les armures trop peu costaudes, avec leur queue renforcée de plaques osseuses, ou enfin, sur les petits adversaires, ils les intimident en levant haut et grand leurs ailes(round de préparation) et les rabattent dans un courant d'air très violent.

Ils voient relativement bien la nuit, détectent les mammifères comestibles sur 500m, et sont capables de voler, bien que beaucoup plus lentement qu'avec leurs ailes, par leur simple symbiose avec les vents.

Gros Wurm

Lézard volant de transport lourd

Niveau : 11

Catégorie : Naturel 20

Points de Vie : 2160 Encaissement

Classe : Touche-à-tout

FOR : 15

DEX : 10

AGI : 12

CON : 15

POU : 6

INT : 3

VOL : 6

PER : 8

RPhy : 160

RMys : 85

RPsy : 85

RPoi : 160

RMal : 160

Initiative : 55 Naturelle

Attaque : 105 Patte avant & 95 Patte avant & 85 Morsure & 75 Queue

Défense : Encaissement

Dégâts : 120 Pattes avant TRA et Gueule PER / 150 Queue CON

Armure : IP 8

Capacités primordiales : Résistance à la fatigue x5, Sens aiguisé (Odorat), Surhumanité, Ambidextrie, Caractéristiques physiques surnaturelles, Immunité élémentaire (Feu, Demi-dégâts), Besoin physique (viande saignante, si possible en vie, et en grosse, grosse quantité)

Pouvoirs : Armes Naturelles (Pattes, gueule, queue, Solidité 28, Fracassement 12 (Queue 15)),

Réaction améliorée (+10), Vol naturel 14, Vol Mystique 4, Vision nocturne (simple), Attaques Supplémentaires, Résistances physiques améliorées (+50), Seuil d'invulnérabilité (140), Immunité (Magique 100, Psychique ABS)

Spécial : Détection de Gros Mammifères Comestibles (1km de rayon, contre RMys 220), Coup d'Aile

Taille : 30 Gigantesque

Régénération : 8

Mouvement : 14, Vol 14, Vol Mystique 4

Fatigue : 25

Compétences secondaires : Vigilance 130 (160 Odorat), Impassibilité 85, Intimidation 85, Athlétisme 100, Prouesses de force 190

Souvent confondue avec les dragons, cette espèce de sauriens ailés n'a rien à leur envier physiquement, si ce n'est qu'ils sont moins effrayants et que leurs yeux laissent plus souvent deviner l'instinct de prédation animal que l'ancestrale intelligence et la perfidie de leurs cousins cracheurs de feu. Ils mesurent en moyenne entre 70 et 100 mètres de long, et leurs griffes et crocs sont juste adaptés à leur mode d'alimentation, pas plus affûtés que ça. Leur arme principale de combat entre eux, lors des parades nuptiales par exemple, est leur longue queue cuirassée très lourde, qu'ils utilisent comme un balancier pour étourdir leurs congénères irrespectueux.

Modus Operandi

Ce sont des animaux avant tout, et ils pensent surtout à manger... Ce qu'ils font à un rythme et dans des proportions effarantes ! Ils se servent de leur excellent odorat pour repérer leurs proies, à défaut d'une vue certes adaptée aux atterrissages nocturnes, mais pas assez précise pour repérer de la nourriture depuis leurs altitudes ou leurs vitesses de vol normales. Ils disposent aussi d'une sorte de 6ème sens de la "chair fraîche" qui leur permet de ne pas dépérir bêtement à cause d'un rhume ou d'un grand vent...

L'homme (ou d'autres espèces en mal de transport aérien longue distance et rapide, voire transcontinental) a commencé il y a très longtemps à éduquer certains de ces bestiaux pour le transport, ce qui ne s'est pas avéré beaucoup plus difficile que pour un cheval ou un éléphant, si on survit aux sautes d'humeur pendant l'apprentissage... Cependant, il importe de les laisser chasser, sinon ils deviennent vite irritables.

Le dos de ces lézards peut supporter, avec ou sans cabine, une bonne douzaine d'humanoïdes sans broncher, plus les bagages et quelques provisions, au maximum une vingtaine de personnes de taille moyenne, pour rester dans des conditions de sécurité acceptables. Mais aux dresseurs zélés, attention ! Ne surtout jamais les considérer comme des bêtes de combat, ce qu'elles ne sont pas, sans quoi vous n'aurez que le temps de croire à une éclipse le temps qu'elles déploient leurs immenses ailes, avant de les rabattre, provoquant un coup de vent qui vous enverra paître bien loin d'elles... Et si vous leur liez pattes et ailes, ce sera peine perdue, leur symbiose avec les milieux aériens leur a donné la possibilité de se faire porter par le Vent lui-même, ce qui leur évite bien des chutes malheureuses, quand ils ont un problème à une aile, comme un éclair fâcheusement tombé.

Attaques Supplémentaires : Queue Cuirassée (Att à -30, Dégâts +30, CON) Morsure (Att à -20, -5 IP, PER)

Coup d'Aile : (Dégâts 80 CON, 5fois/jour, 50m de distance, 10m de rayon, 1 round de préparation)

Les p'tits wyrms sont capables d'attaquer avec leurs deux pattes avant presque également, avec leur gueule capable d'enfoncer les armures trop peu costaudes, avec leur queue renforcée de plaques osseuses, ou enfin, sur les petits adversaires, ils les intimident en levant haut et grand leurs ailes(round de préparation) et les rabattent dans un courant d'air très violent.

Ils voient relativement bien la nuit, détectent les mammifères comestibles sur 1km, et sont capables de voler, bien que beaucoup plus lentement qu'avec leurs ailes, par leur simple symbiose avec les vents.

Mains Sanglantes

Esprits du Meurtre

Niveau : 5

Catégorie : Animique 25

Points de Vie : 160

Classe : ?

FOR : 10

DEX : 11

AGI : 11

CON : 10

POU : 8

INT : 6

VOL : 8

PER : 6

RPhy : 65

RMys : 60

RPsy : 60

RPoi : 65

RMal : 65

Initiative : 90 Naturelle

Attaque : 115 Griffes, 120 Couteaux

Défense : 95 Esquive

Dégâts : 75 Griffes TRA/PER ; Couteaux de jet +5 : 55 TRA/PER

Armure : IP 3

Capacités primordiales : Vice racial (Assister à des meurtres), Aucun besoin physique, Surhumanité

Pouvoirs : Armes naturelles (Griffes , Dégâts +20 , Poison paralysant, instantané RPoi 140),

Métamorphose conditionnelle (Humain, voir description), Armure Physique (IP 3),

Forme physique (à volonté)

Taille : 20 Moyenne

Régénération : 4

Mouvement : 11

Fatigue : 10 \ Infatigable

Compétences secondaires : Impassibilité 80, Observation 85, Pistage 35, Vigilance 85, Herboristerie 15, Intimidation 30, Persuasion 15, Camouflage 75, Discrétion 90, Poisons 75

Les Mains Sanglantes sont des esprits du meurtre, les assassins les plus doués sont parfois secondés par de telles créatures.

Elles (indéterminé) aiment tout particulièrement qu'on utilise des moyens exotiques pour tuer, tels que des armes étranges, des poisons rares et des techniques élaborées.

On dit que c'est le meilleur moyen de s'attirer leurs faveurs et beaucoup de personnes traquées par un assassin avec un tel allié recherchent souvent des armes exotiques en espérant que

la Mains Sanglantes (toujours au pluriel) sera intriguée et n'interviendra pas en faveur de l'adversaire.

Une Mains Sanglantes est reconnaissable au fait que, quelle que soit sa forme, du sang dégouline toujours de ses mains, c'est ce sang qui leur confère leur contact paralysant et on dit qu'il peut être utilisé comme poison si la Mains Sanglantes en donne à son allié.

Modus Operandi

Les Mains Sanglantes sont des êtres sournois et corrompus qui n'aiment rien plus que de mener une victime innocente sur la voie dui meurtre, d'ailleurs quel que soit le service qu'ils rendent, ils demandent toujours un meurtre en échange (dont eux seuls définissent les termes).

Ils combattent rarement et quand ils y sont obligés, ils tentent d'être toujours en position de force.

Ce sont avant tout des alliés précieux pour les assassins, qui trouvent leurs talents pour les poisons très utiles, tout comme le fait qu'ils puissent avoir quelqu'un dans leur dos. De plus les Mains Sanglantes détectent assez facilement les êtres cachés ce qui est utile si l'assassin ne veut pas finir comme ses victimes.

Le Kraken

Le Cauchemar des profondeurs

Niveau : 5

Catégorie : Naturel 25

Points de Vie : 1585 Encaissement

Classe : Touche-à-tout

FOR : 13

DEX : 8

AGI : 8

CON : 12

POU : 1

INT : 2

VOL : 7

PER : 7

RPhy : 70

RMys : 20

RPsy : 55

RPoi : 70

RMal : 70

Initiative : 65 Naturelle

Attaque : 150 Grands tentacules (x2) & 100 Tentacules moyens (x6) , 100 Bec (après immobilisation et saisie)

Défense : Encaissement

Dégâts : 125 Grands tentacules CON (+RPhy 140, paralysie partielle), 55 Tentacule moyen CON, 150 Bec TRA

Armure : IP 6

Capacités primordiales : Caractéristiques physiques surhumaines, Immunité élémentaire (Froid, -50%), Vulnérabilité élémentaire (Feu, +50%), Besoin extrême (Milieu aquatique)

Pouvoirs : Armes naturelles (tentacules et bec), Attaque supplémentaire complète (Grand tentacule), Attaques supplémentaires (-50, 6 tentacules moyens et 1 bec),

Effet Mystique rajouté (RPhy 140, Paralysie partielle), Mouvement aquatique, Vision nocturne totale

Spécial : Régénération majeure, Sens aiguisés

Taille : 25 Énorme

Régénération : 11

Mouvement : 9

Fatigue : 12

Puissance Intérieure : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Surhumanité, Extrusion du Ki, Armure d'énergie

Les krakens sont les maîtres incontestés des fonds des océans. Ces créatures ressemblent à d'immenses calmars, dotés d'un corps effilé, de deux grands yeux globuleux et d'une masse de tentacules. Son corps en lui même fait 9m de long et ses tentacules lui procurent une allonge de 9m supplémentaires (18 pour les deux grands)

Modus Operandi

Même si on le voit rarement à la surface, certains récits lui attribuent la perte de nombreux navires.

Six de ses huit tentacules sont en réalité des bras de 9m de long, il s'en sert généralement de quatre

pour immobiliser les navires. Les deux derniers bras recherchant à capturer des créatures que les

deux autres tentacules de 18m, ceux garnis de barbillons, auront blessées, tuées, ou paralysées.

Une fois capturées, les victimes sont amenées à son bec situé à l'endroit où les tentacules se rejoignent.



Shunkma'nitu

Esprit traqueur

Niveau : 2

Points de Vie : 140

Classe : Explorateur

FOR : 8

DEX : 6

AGI : 8

CON : -

POU : 9

INT : 5

VOL : 9

PER : 13

RPhy : 75

RMys : 45

RPsy : 35

RPoi : 75

RMal : 75

Initiative : 95 Naturelle

Catégorie : Animique 20

Attaque : 80 Morsure

Défense : 65 Esquive

Dégâts : 50 Morsure

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Intangible, invisible, Aucun besoin physique, Sens aiguisé (Odorat), Affinité (Loups), Caractéristiques spirituelles surhumaines, Caractéristiques Augmentées (PER +2 , POU +2), Immunité psychologique, Immunité élémentaire (Froid, Demi-dégâts), Vulnérabilité élémentaire (Feu, +50%), Vice racial (Hurler à la Lune)

Pouvoirs : Arme Naturelle (Morsure), Réaction améliorée (+30), Mouvement sans poids, Mouvement libre dans la nature, Mouvement Augmenté (+4), Manifestation

Taille : 17 Moyenne

Régénération : 2

Mouvement : 12

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Athlétisme 20, Escalade 15, Natation 20, Saut 30, Observation 65, Pistage 135, Vigilance 65, Animaux 20, Herboristerie 15, Pièges 45

Cet esprit de la tradition chamanique apparaît comme un magnifique loup fantomatique, sur les sites des plus belles chasses, celles requérant une maîtrise de la traque et de la capture d'animaux.

Lors de certains rites d'initiation, il apparaît à certains jeunes chasseurs pour les guider à leur proie.

Sinon, cet esprit parcourt la Veille, il en est l'un des gardiens de la nature et de l'harmonie qui habite ses parties les plus sauvages.



Armure Vivante

Gardien Millénaire

Niveau : 3

Catégorie : Entre Mondes 20

Points de Vie : 235

Classe : Maître d'armes

FOR : 10 **DEX :** 8 **AGI :** 5 **CON :** 10

POU : 1 **INT :** 3 **VOL :** 1 **PER :** 6

RPhy : 105 **RMys :** 10 **RPsy :** 10 **RPoi :** 55 **RMal :** 55

Initiative : 45 Naturelle, -10 avec Hache et Bouclier

Attaque : 75 Naturelle , 135 (ou 110/110) Hache de bataille

Défense : 145 Parade, 165 Écu

Dégâts : 75 Naturelle CON , 85 Hache de bataille

Armure : Harnois +5 (6/6/6/5/1/5/2)

Capacités primordiales : Aucun besoin physique

Pouvoirs : Altérer l'énergie, Immunité (Magique 100), Vision extrasensorielle, Voir le surnaturel

Taille : 20 Moyenne

Régénération : 3

Mouvement : 5

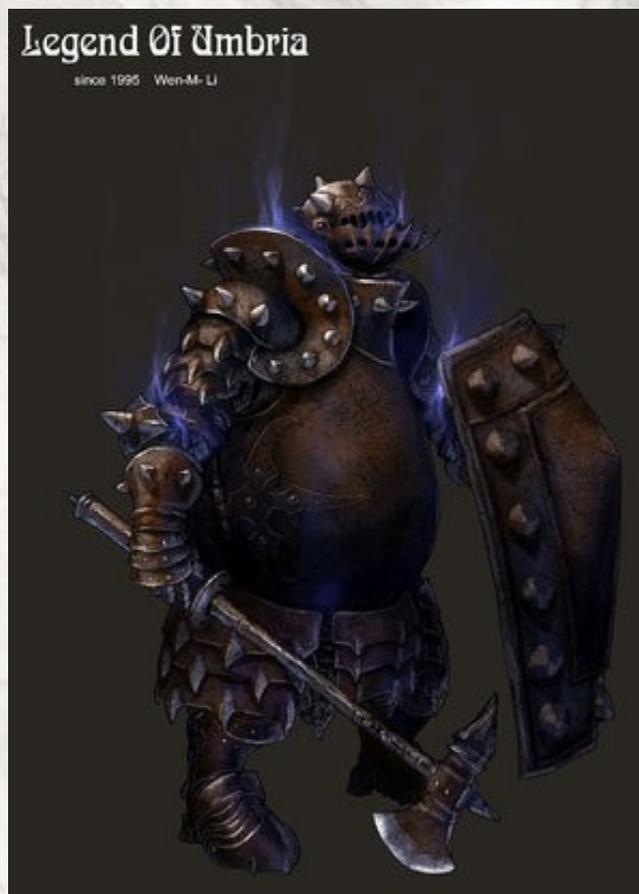
Fatigue : 10 / Infatigable

Compétences secondaires : Prouesses de force 35, Vigilance 60

Cette armure animée est le résultat d'enchantelements puissants visant à créer de parfaits gardiens. Il est nécessaire pour cela d'enchanter une armure complète d'excellente qualité (au moins +5).

Modus Operandi

"Search and Destroy" est un ordre typique alloué à ce genre de créature. Elle convient parfaitement aussi dans le rôle de gardien indéfectible, interdisant de façon on ne peut plus dissuasive les accès les plus sensibles.



Dragon Nécromant

Seigneur des Morts

Niveau : 12

Catégorie : Entre Mondes

Points de Vie : 4520 Encaissement

Classe : Mage de bataille

FOR : 15

DEX : 10

AGI : 6

CON : 15

POU : 15

INT : 13

VOL : 12

PER : 12

RPhy : 120

RMys : 150

RPsy : 100

RPoi : 120

RMal : 120

Initiative : 90 Naturelle

Attaque : 225 Griffes et 205 Morsure ou 225 Souffle ou 175 Queue

Défense : Encaissement

Dégâts : 150 Griffes TRA , 170 Morsure PER , 200 Souffle ENE , 120 Queue CON

Armure : Naturelle + Écailles (9/9/9/9/9/8)

AMR : 60

Zéon : 815

Projection magique : 175 Offensive

Niveau de magie : 90 en Nécromancie

Capacités primordiales : Don Mystique, Capacités physiques surnaturelles, Zen, Sens aiguisé (Ouille), Dispense de paroles, dispense de gestes

Pouvoirs : Vol naturel 12, Altérer l'énergie, Armes naturelles (Griffes, Morsure, Queue),

Attaques supplémentaires, Seuil d'invulnérabilité 120, Voir le surnaturel, Attaque spéciale (Souffle),

Résistances physiques augmentées (+10), Résistance mystique augmentée (+30), Armure physique (+1)

Spécial : Maniement offensif des sorts

Taille : 30 Gigantesque

Régénération : 8

Mouvement : 8 , Vol 12

Fatigue : 15

Compétences secondaires : Prouesses de force 50, Observation 50, Vigilance 90, Mémorisation 60, Evaluation magique 130, Histoire 60, Occultisme 110, Persuasion 60

Modus Operandi

En combat, si il se retrouve face à un trop grand nombre d'ennemis, il commence par utiliser son souffle nécromantique pour éliminer le plus d'adversaires possibles et il lance ensuite Terre Maudite pour réanimer les victimes pour les lancer sur les éventuels survivants.

Morsure (Att à -20 , Dégâts +20 , IP -2 , Fracasement 22)

Souffle nécromantique (500m de portée, 10m de rayon, sans limite, 3 rounds de préparation)

Queue (Attaque de zone sur 25m)



Homoncule d'espionnage

Le petit compagnon trop curieux

Niveau : 0

Catégorie : Entre Mondes 5

Points de Vie : 20

Classe : Assassin

FOR : 2

DEX : 5

AGI : 5

CON : 2

POU : 1

INT : 5

VOL : 5

PER : 5

RPhy : 0

RMys : -10

RPsy : 20

RPoi : 0

RMal : 0

Initiative : 40 Naturelle

Attaque : 0 Naturelle

Défense : 0 Esquive

Dégâts : 5 Naturelle

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Sens aiguisés (Vue, Odorat)

Pouvoirs : Vol naturel 6, Vision nocturne

Taille : 2 Minuscule

Régénération : 0

Mouvement : 1, Vol 6

Fatigue : 2

Compétences secondaires : Observation 50, Pistage 25, Camouflage 50, Discrétion 50

Lui donner une forme permettant de s'exprimer (via la parole le plus communément) est un must.

Modus Operandi

Vos yeux et vos oreilles. Sa petite taille lui permet de s'infiltrer à peu près partout sans que vous deviez le créer avec du crochetage.

Un peu de mémorisation n'est pas à négliger si vous y avez accès vous même,

Homoncule Vigile

Niveau : 0

Catégorie : Entre Mondes 5

Points de Vie : 70

Classe : Explorateur

FOR : 5 **DEX** : 5

AGI : 5

CON : 5

POU : 2 **INT** : 3

VOL : 5

PER : 5

RPhy : 20 **RMys** : 0

RPsy : 20

RPoi : 20

RMal : 20

Initiative : 20 Naturelle

Attaque : 50 Naturelle

Défense : 50 Esquive

Dégâts : 40 Naturelle

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Sens aiguisés (Vue , Ouïe)

Pouvoirs : Arme naturelle, Vision nocturne

Taille : 8 Moyenne

Régénération : 1

Mouvement : 5

Fatigue : 5

Compétences secondaires : Impassibilité 25, Vigilance 50

Modus Operandi

Utile pour accompagner les tours de garde et protéger le sommeil du groupe.

Peut gérer une menace de faible envergure ou réveiller le groupe
(un moyen d'expression lui est aussi conseillé)

Homoncule Hargneux

Niveau : 0

Catégorie : Entre Mondes 5

Points de Vie : 570 Encaissement

Classe : Touche-à-tout

FOR : 5

DEX : 5

AGI : 5

CON : 5

POU : 1

INT : 1

VOL : 1

PER : 2

RPhy : 40

RMys : -10

RPsy : -10

RPoi : 40

RMal : 40

Initiative : 20 Naturelle

Attaque : 50 Naturelle

Défense : Encaissement

Dégâts : 80 Naturelle

Armure : IP 3

Capacités primordiales :

Pouvoirs : Arme naturelle (+40 Dégâts, -1 IP), Réaction améliorée (+10), Mouvement augmenté (+2),
Seuil d'invulnérabilité (60), Régénération 8, Résistances physiques augmentées (+20)

Spécial :

Taille : 8 Moyenne

Régénération : 1

Mouvement : 7

Fatigue : 5

Modus Operandi

Agressif, décérébré, solide et bourrin

Rat de la Peste

Esprit de la Maladie

Niveau : 2

Catégorie : Entre Mondes 20

Points de Vie : 80

Classe : Assassin

FOR : 5

DEX : 7

AGI : 10

CON : 5

POU : 6

INT : 5

VOL : 5

PER : 6

RPhy : 35

RMys : 40

RPsy : 35

RPoi : 35

RMal : 35

Initiative : 105 Naturelle

Attaque : 50 Morsure

Défense : 70 Esquive

Dégâts : 40 Morsure PER

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Immunité (Maladies & Poisons naturels), Sens aiguisé (Odeur)

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure PER), Vision nocturne, Réaction augmentée (+30),

Attaque infectieuse (Maladie niveau 50, RMal 100, Faiblesse (points récupérés à la guérison))

Taille : 10 Moyenne

Régénération : 1

Mouvement : 10

Fatigue : 5

Compétences secondaires : Discrétion 65, Observation 50, Vigilance 50, Camouflage 40, Acrobatie 50, Escalade 50, Natation 20

Les archives de l'Inquisition contiennent ce texte:

"Ils erraient parmi les mourants, gros comme des chiens, le pelage galeux et le regard terne, grignotant par-ci par-là un morceau de cadavre gonflé.

Un râle d'agonie les attira vers un homme, ils le frôlèrent, le griffèrent et le mordirent juste un peu pour l'entendre couiner. Ils semblaient totalement concentrés comme s'ils savouraient les derniers instants du mourant.

Je n'est pu en supporter plus et ai appelé la Juste Colère de Dieu pour soulager cet homme et chasser à jamais ces créatures immondes de la surface de Gaïa".

Modus Operandi

Ces entités apparaissent lors des grandes épidémies comme celle provoquées par les karridors, elles sont la résultante

de la souffrance et de la peur ressenties par des centaines de personnes qui se cristallisent dans la Veille.

Nées de la maladie elles ne cherchent qu'à la répandre. Lorsqu'une épidémie se déclare quelque part,

les sentiments exacerbés rapprochent la Veille et le monde physique, laissant parfois échapper

quelques rats de la peste. Ils mordent et affaiblissent un maximum de personnes,

propageant la maladie et la mort.

Ronce Noire

Fleur d'Avarice

Niveau : 1

Catégorie : Entre Mondes 20

Points de Vie : 370 Encaissement

Classe : Touche-à-tout

FOR : 5 **DEX :** 8 **AGI :** - **CON :** 10

POU : 6 **INT :** 2 **VOL :** 10 **PER :** 5

RPhy : 45 **RMys :** 35 **RPsy :** 45 **RPoi :** 45 **RMal :** 45

Initiative : 55 Naturelle

Attaque : 50 Naturelle

Défense : Encaissement

Dégâts : 40 Ronces cinglantes TRA

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Pas d'inconscience, Infatigable, Ne dort pas, Immunité psychologique, Perception des vibration (aucun sens humain, voir Détection de la vie)

Pouvoirs : Arme naturelle (Ronces cinglantes, TRA), Immobilisation spéciale (12), Attaque spéciale (Fouet de ronce, zone de 5m), Détection de la vie (zone de 5m, RMys 100)

Taille : 15 Moyenne

Régénération : 3

Mouvement : 0

Fatigue : Infatigable

Compétences secondaires : Camouflage 50, Vigilance 50

Au printemps, leurs fleurs noires sont parmi les plus belles du monde et on dit qu'elles auraient des capacités extraordinaires.

Modus Operandi

Les plantes sont aussi influencées par le surnaturel.

Selon les croyances, les ronces noires poussent sur les tombes de personnes particulièrement cupides, s'accrochant de manière acharnée à ce qu'elles possèdent. Ce besoin maladif s'écoule dans la plante et la transforme en un piège mortel.

Elle attrape tous ce qui passe à sa portée et le garde auprès d'elle. Si elle se sent menacée, elle réplique par une de zone.

Si elle est convoquée, , elle apparaît plantée dans le sol et ne bouge plus.

Dryade

Ombre Charmeuse du Bois



Niveau : 5
Points de Vie : 110
Classe : Touche-à-tout
FOR : 7 **DEX :** 12 **AGI :** 13 **CON :** 6
POU : 9 **INT :** 8 **VOL :** 8 **PER :** 10
RPhy : 55 **RMys :** 60 **RPsy :** 60 **RPoi :** 55 **RMal :** 55
Initiative : 45 Naturelle

Attaque : 70 Naturelle
Défense : 75 Esquive
Dégâts : 15 Mains nues CON
Armure : IP4 Limitée (sauf CHA) Ouverte (au niveau des fleurs)

AMR : 20
Zéon : 320
Projection magique : 80
Niveau de magie : Essence 40 (pas de sorts innés)

Capacités primordiales : Don mystique, Connaissance innée d'une voie (40 Essence), Caractéristiques physiques surhumaines, Immunité aux maladies naturelles, Affinités (Végétaux naturels), Vice racial (Espèglerie lourde envers les intrus), Peur raciale (Flammes), Besoin physique (Forêt), Vulnérabilité (Feu, Dégâts doubles)

Pouvoirs : Mouvement sans poids, Mouvement libre dans la nature, Camouflage caméléon, Résistances Physiques & Mystique & Psychique augmentées (+50, dans sa forêt uniquement), Vision nocturne totale, *voir la magie, Voir les esprits, Immobilisation spéciale (10, ronces courantes), Régénération (10, Limitée : uniquement si complètement enterrée dans une terre sainte; ne fonctionne pas contre les blessures de feu), Armure physique (4, Limitée : pas contre CHA, Ouverte : sur la fleur du sein et des cheveux)

Taille : 13 Moyenne **Régénération :** 1 \ 10 Spéciale
Mouvement : 13 **Fatigue :** 6

Compétences secondaires : Observation 100, Pistage 90, Vigilance 87, Animaux 80, Herboristerie 77, Détection 109

La Dryade, pour qui parvient à l'apercevoir, ressemble à une belle jeune fille, nue, mais dont le bas du corps, à partir du nombril, et les mains, sont d'un vert assez vif. Ses cheveux sont de fibres de bois entrelacées, et entremêlés de ronces qui bougent autour de son corps. Ses seuls ornements sont de grosses fleurs roses et blanches, une dans ses cheveux, et souvent une autre sur son sein.

Modus Operandi

Ces créatures des bois sont la manifestation de l'esprit des forêts qu'elles habitent, seules ou en très petit comité pour les plus grandes forêts, et le gage de leur santé et de leur luxuriance. Car seuls les plus beaux bois permettent aux Dryades un passage aisé de la Veille où elles naissent, à Gaïa où elles aiment vivre. En général, elles ne se mêlent presque de rien d'autres que de soigner et dorloter la faune et la flore de leur domaine, grâce à leurs capacités innées à utiliser l'Essence du flux des âmes pour assainir, revigorer, aider leurs amis à poils, plumes ou écorce.

Elles se nourrissent essentiellement des fruits tombés des arbres, ou de ce que la nature leur laisse, et dorment si possible enterrées dans le sous-bois, où le contact puissant avec l'énergie de la terre et des racines les régénèrent très vite. Si elles sentent l'arrivée d'intrus, elles se camouflent avec les frondaisons et s'amuse à lâcher des noix, petits fruits ou cailloux sans rapport avec les arbres dans lesquelles elles se tiennent pour faire peur aux visiteurs. Si par malheur elles étaient détectées malgré leur camouflage, elles troubleraient les sens de leur cible avec des métamorphoses partielles, pour lui faire peur ou le séduire, et au contact, les serreraient entre les ronces de leur chevelure pour les assommer ou leur lancer un sort d'Essence.

Les Dryades sont très très vulnérables au feu. Elles en ont très peur, ça leur fait très très mal, peut les priver de tous leurs moyens au contact, et elles ne régénèrent les blessures causées par le feu que par magie ou à leur rythme métabolique très lent. En combat, leur peau s'apparente à l'écorce des bois doux comme le frêne ou l'acacia, leur accordant une IP de 4 contre tous les modes sauf chaleur, et ne les protégeant pas si on vise précisément le cœur des fleurs qui les ornent. Elles peuvent immobiliser n'importe qui au lieu de l'attaquer, avec les ronces de leurs cheveux, avec une force de 10 et sans malus à la manœuvre. Enterrées, leur régénération passe de 1 à 10, sauf pour les blessures par le feu. Elles sont immunisées aux maladies, les plantes sont leurs amies, elles voient dans la nuit, les esprits et la magie sans problème, n'ont aucun problème à se déplacer dans la nature, ni plus que sur de toutes petites branches, même sur des lianes d'ailleurs. Elles sont naturellement quasi indétectables si immobiles dans la nature, et difficilement par des moyens surnaturels. Et elles peuvent aussi se métamorphoser pour la couleur et certains détails de leur anatomie comme leurs cheveux ou leur peau, de sorte à passer pour humaines, ou mortes, ou simplement pour s'assortir à la saison !

Dragon-Chauve-Souris (aka Chragon)

Petit reptile volant

Niveau : 3

Catégorie : Naturel 10

Points de Vie : 70

Classe : Touche-à-tout

FOR : 3

DEX : 7

AGI : 1

CON : 4

POU : 2

INT : 3

VOL : 2

PER : 8

RPhy : 35

RMys : 20

RPsy : 20

RPoi : 35

RMal : 35

Initiative : 55 Naturelle

Attaque : 95 Naturelle

Défense : 100 Esquive

Dégâts : 20 Griffes

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Sens aiguë (Ouille), Vulnérabilité (Feu, +50% de dégâts)

Pouvoirs : Non-détection par l'ouïe, Vision nocturne totale, Vol naturel (6), Réaction améliorée (+10),

Armes naturelles (Griffes, Critique amélioré +20), Attaque spéciale (Ultrasons)

Spécial :

Taille : 7 Petite

Régénération : 1

Mouvement : 0 au sol, Vol 6

Fatigue : 4

Compétences secondaires : Observation 10, Vigilance 10

Un peu comme une chauve-souris mais en vert et écailleux. La peau, bien qu'écailleuse, n'est pas plus cuirassée que celle d'un petit lézard ou d'un poisson.... C'est quand même d'une bonne taille, dans les 50 cm de haut, debout (ou plutôt pendu par les griffes). Avec de grandes oreilles et de grandes ailes membraneuses semi-transparentes, et une petite queue qu'on pourrait apparenter à celle d'un rat. Dans certaines régions comme le Moth, avec ses très grandes forêts sombres, elles ont sinistre réputation parce que leur parade nuptiale les rassemble toutes et fait voler sur de longues distances en bancs serrés et hurlants... silencieusement pour l'oreille humaine, mais qui fait éclater les tympans des plus vulnérables, les enfants et les vieillards, humains comme animaux... Là-bas, on les appelle Drak'O Batt.

Modus Operandi

C'est une bestiole débile, et très axée sur son complexe des oreilles... Du coup elle a appris à ne sortir que la nuit, quand elle y voit très bien, et que personne ne peut l'entendre, pour sortir chasser de petits mammifères ou jouer le charognard du dimanche si l'occasion se présente. Si sa proie se débat trop ou si elle est dérangée, elle n'hésitera pas à lui hurler dessus, mais silencieusement, provoquant des ultrasons puissants dont la vibration peut endommager sérieusement les tympans de la victime, provoquant une surdité temporaire et des pics de douleur dans la tête, lui laissant le temps de finir sa musaraigne, ou de s'enfuir. A cause des fortes vibrations provoquées dans sa gorge, elle ne peut cependant utiliser cette attaque que trois fois par jour. Elles chassent souvent en escouade pour harceler leurs adversaires de cris et de coups de griffes. Et si un des leurs tombe pendant la chasse, et bien ça fait du gibier en plus !

Les griffes rapides et effilées de la chauve-souris-dragon ne sont pas faites pour tuer d'un coup mais pour provoquer des lésions durables et affaiblir la proie, provoquant des coups critiques plus graves que ce qu'on attendrait de si petites lames. Vivant dans la forêt, elles ne croisent que peu de feu, et leur organisme à sang froid le prend très mal... Leur petite taille et leurs habitudes de chasse en font des adversaires très rapides, et qui esquivent bien. En outre, leurs attaques sont précises contre tout ce qu'elles peuvent voir, et n'hésitent pas à attaquer les yeux après avoir mis les oreilles hors service avec leurs Ultrasons.

Ultrasons (pas de dégâts, Mode CON, 25m de distance, 1m de rayon, 3/jours, RPhy 80 contre Douleur+Surdité)



Lion d'Épines

Fauve Piquant

Niveau : 5

Points de Vie : 176

Classe : Guerrier Acrobate

FOR : 7

DEX : 9

AGI : 9

CON : 8

POU : 6

INT : 3

VOL : 6

PER : 4

RPhy : 60

RMys : 55

RPsy : 55

RPoi : 60

RMal : 60

Initiative : 100 Naturelle

Attaque : 145 Naturelle

Défense : 145 Esquive

Dégâts : 45 Griffes et Crocs

Armure : IP3 Limitée (sauf CHA) Ouverte (au niveau des fleurs)

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Vulnérabilité (Feu, Dégâts doubles)

Pouvoirs : Mouvement libre dans la nature, Mouvement souterrain, Vision extrasensorielle, Réaction améliorée (+30), Armes naturelles (Griffes et Crocs), Attaque supplémentaire (-30), Armure physique (4, Limitée : pas contre CHA, Ouverte : sur les fleurs), Immobilisation spéciale (10), Attaques spéciales (1 fois par jour chacune : Explosion d'épines empoisonnées, Explosion d'épines torsadées, Explosion d'épines Suprêmes)

Taille : 15 Moyenne

Régénération : 1

Mouvement : 9

Fatigue : 8

Compétences secondaires : Acrobaties 85, Saut 95

Le Lion d'Épines porte bien son nom : il a l'apparence d'un grand fauve constitué de lianes et de ronces, ornés de grosses fleurs de couleurs variables sur l'échine. Il dispose d'une longue queue, de crocs courbés et de griffes acérées à toutes les pattes. La structure changeante du végétal qui le compose laisse deviner de rapides retournements ou déploiements des membres, lui offrant une grande maniabilité.

Modus Operandi

Le lion d'épines est une forme de vie mi-végétale mi-magique, souvent au service d'entités des bois plus intelligentes. Ils sont les fantassins lourds des forêts chargées d'histoires. Quand ils gardent quelque chose, ils s'enterrent très facilement dans le sol meuble, ne laissant dépasser que les fleurs de leurs échine. Méfiez-vous des vieilles ruines dans la forêt, dont le parvis est orné d'un champ de fleurs magnifiques... c'est une petite armée qui sommeille ! Si on les réveille, ou signale notre présence indésirable, ils attaquent alors, avec leurs griffes en priorités, et selon la disposition du terrain, indifféremment avec leur gueule ou leur queue (mais moins mortellement). Et paraît-il qu'ils seraient capables de vous attraper avec leur queue, et de vous lacérer petit à petit ensuite... et si vous leur donnez du fil à retordre, ils peuvent, en prenant le temps de changer la structure de leur bois, de faire pleuvoir des épines de tailles et de propriétés diverses. Ils peuvent aussi s'en servir à plusieurs, contre une grande quantité d'assaillants, pour faire un peu de ménage.

L'écorce des lions est bien sûre très vulnérable au feu et aux attaques de chaleur, et surtout, ne protège pas du tout le calice des fleurs qui poussent sur leurs dos. Ils utiliseront sans attendre leurs explosions selon la situation, vénéneuses sur les intrus sans armure, torsadées pour décapsuler les armures lourdes, et suprêmes en cas de grand danger, qu'ils ne peuvent résoudre ni en se cachant dans la terre, ni en sautant dans les frondaisons, ou en roulant au sol jusque derrière l'adversaire, utiliser l'Immobilisation avec leur queue et attaquer ensuite. Et même s'ils aiment rester sous terre, c'est plus pour des raisons d'efficacité car ils n'en ont pas besoin, ni plus que d'eau ou de nourriture.



Chassoïn

Félin Marin

Niveau : 1

Catégorie : Naturelle 5

Points de Vie : 115

Classe : Touche-à-tout

FOR : 10

DEX : 7

AGI : 7

CON : 8

POU : 4

INT : 3

VOL : 4

PER : 7

RPhy : 40

RMys : 25

RPsy : 25

RPoi : 40

RMal : 40

Initiative : 55 Naturelle

Attaque : 80 Naturelle

Défense : 80 Esquive

Dégâts : 65 Morsure TRA

Armure : IP 3

Capacités primordiales : Résistance à la fatigue

Pouvoirs : Arme Naturelle (Morsure TRA, Dégâts augmentés : +10), Mouvement aquatique, Armure physique (IP 3), Vision nocturne,

Taille : 18 Moyenne

Régénération : 2

Mouvement : 7

Fatigue : 10

Compétences secondaires : Acrobaties 35, Natation 50, Saut 40, Observation 40, Vigilance 40

Modus Operandi

Le Chassoïn est un petit prédateur aquatique qui vit dans les eaux côtières peu profondes, se nourrissant de poissons, de petit mammifères marins, d'oiseaux et de tout ce qu'il peut arriver à capturer...

Son mode de vie est proche de celui de nos otaries, et des colonies de chassoïns recouvrent parfois des îlots rocaillieux entiers.

Les plus gros spécimens aperçus peuvent atteindre la stupéfiante longueur de 3m....



Morselin

Tigre de Mer

Niveau : 2

Catégorie : Naturelle 5

Points de Vie : 130

Classe : Touche-à-tout

FOR : 10

DEX : 7

AGI : 7

CON : 9

POU : 4

INT : 3

VOL : 4

PER : 8

RPhy : 45

RMys : 30

RPsy : 30

RPoi : 45

RMal : 45

Initiative : 50 Naturelle

Attaque : 95 Naturelle

Défense : 95 Esquive

Dégâts : 95 Morsure PER

Armure : IP 4

Capacités primordiales : Résistance à la fatigue, Taille inhabituelle (+4)

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure PER, Dégâts augmentés : +20), Vision nocturne, Mouvement aquatique, Mouvement augmenté (+2), Armure physique (IP 4),

Spécial :

Taille : 23 Moyenne

Régénération : 2

Mouvement : 9

Fatigue : 11

Compétences secondaires : Acrobaties 35, Natation 65, Saut 55, Observation 40, Discrétion 55

Modus Operandi

Cousin éloigné du Chassoin, le Morselin est un chasseur accompli. Attaquant toujours en groupe, ils encerclent leurs proies en attaquant les uns après les autres jusqu'à ce que ces dernières n'aient plus l'énergie de se défendre.

Ces animaux ont l'intelligence des chiens et des loups, si bien que quelques personnes ont parfois réussi à recueillir et à dresser un spécimen; mais plus qu'un animal de compagnie, c'est de monture que fait souvent office le Morselin. Taillé pour la vitesse, il fend les flots avec aisance, ses pattes puissantes le projetant sur ses ennemis qui auront fort à faire pour éviter ses long crocs meurtriers.



Requin Bleu

Niveau : 2

Catégorie : Naturelle 5

Points de Vie : 126

Classe : Touche-à-tout

FOR : 7 **DEX** : 8

AGI : 8

CON : 7

POU : 2 **INT** : 3

VOL : 2

PER : 7

RPhy : 40 **RMys** : 15

RPsy : 15

RPoi : 40

RMal : 40

Initiative : 80 Naturelle

Attaque : 95 Naturelle

Défense : 95 Esquive

Dégâts : 45 Morsure TRA

Armure : IP 2

Capacités primordiales : Sens aiguisé (Odorat)

Pouvoirs : Arme Naturelle (Morsure TRA, IP -1), Réaction améliorée (+10), Armure physique (IP 2),

Mouvement aquatique, Mouvement augmenté (+2), Vision nocturne

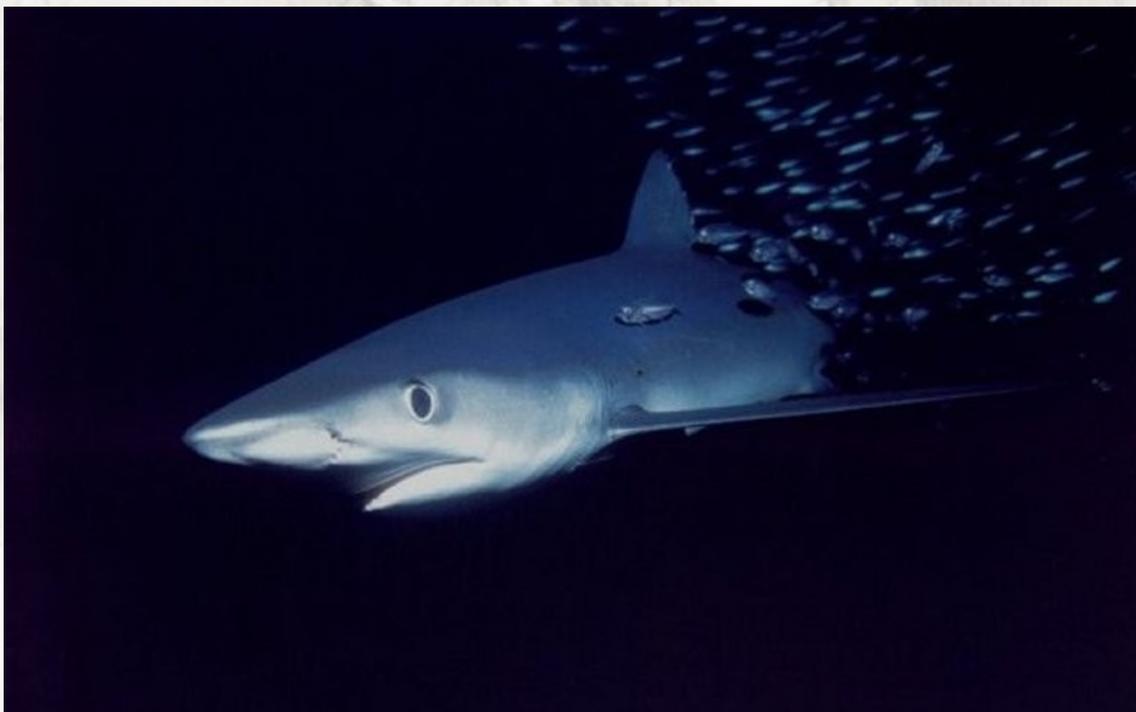
Taille : 14 Moyenne

Régénération : 1

Mouvement : 10

Fatigue : 7

Compétences secondaires : Natation 70, Observation 45, Vigilance 45, Pistage 45, Discrétion 50



Requin Blanc

Niveau : 3

Points de Vie : 145

Classe : Touche-à-tout

FOR : 10 **DEX :** 8

POU : 2 **INT :** 3

RPhy : 50 **RMys :** 20

Initiative : 75 Naturelle

Catégorie : Naturelle 5

AGI : 8

CON : 8

VOL : 2

PER : 7

RPsy : 20

RPoi : 50

RMal : 50

Attaque : 110 Naturelle

Défense : 110 Esquive

Dégâts : 75 Morsure TRA

Armure : IP 4

Capacités primordiales : Sens aiguisé (Odorat), Taille inhabituelle (+5)

Pouvoirs : Arme Naturelle (Morsure TRA, IP -1), Réaction améliorée (+10), Armure physique (IP 4), Mouvement aquatique, Mouvement augmenté (+2), Vision nocturne

Spécial :

Taille : 23 Grande

Mouvement : 10

Régénération : 2

Fatigue : 8

Compétences secondaires : Natation 85, Observation 55, Vigilance 55, Pistage 50, Discrétion 55



Banc de Piranhas

La Mort Rouge

Niveau : 3

Catégorie : Naturelle 10

Points de Vie : 1345 Encaissement

Classe : Touche-à-tout

FOR : 5

DEX : 5

AGI : 5

CON : 3

POU : 5

INT : 2

VOL : 2

PER : 8

RPhy : 30

RMys : 20

RPsy : 20

RPoi : 30

RMal : 30

Initiative : 75 Naturelle

Attaque : +80 Ruée , +100 Curée

Défense : Encaissement

Dégâts : 20 Ruée TRA, 60 Curée TRA

Armure : IP 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure PER), Mouvement aquatique, Mouvement augmenté (+3), Armure physique (IP 3), Vision nocturne totale,

Spécial : Légion de créatures (dégâts ciblés reçus /2 , dégâts de zone reçus x2 , immunité aux critiques)

Taille : 2 / 29

Régénération : 1

Mouvement : 4

Fatigue : 3

Compétences secondaires : Natation 70, Observation 90, Vigilance 100, Animaux 20, Pistage 60

Ruée : Attaque générale des cibles sur la zone , Attaque +80 , Dégâts 20

Curée : Attaque ciblée sur une seule victime , Attaque +100 , Dégâts 60



Xen'drik

Anguille Draconique

Niveau : 4

Catégorie : Naturelle 15

Points de Vie : 670 Encaissement

Classe : Touche-à-tout

FOR : 13

DEX : 6

AGI : 6

CON : 11

POU : 7

INT : 4

VOL : 7

PER : 7

RPhy : 65

RMys : 50

RPsy : 50

RPoi : 65

RMal : 65

Initiative : 80 Naturelle

Attaque : 130 Naturelle

Défense : Encaissement

Dégâts : 145 Morsure TRA

Armure : Naturelle + Écailles (10/10/10/10/10/10/7)

Capacités primordiales : Caractéristiques physiques surhumaines, Caractéristique augmentée (Force +2), Respiration aquatique, Ne dort pas

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure TRA, IP -2, Dégâts +60), Réaction améliorée (+20), Mouvement aquatique, Armure physique (+6), Armure mystique (+3), Seuil d'invulnérabilité (80), Vision extrasensorielle

Spécial :

Taille : 24 Grande

Régénération : 4

Mouvement : 6

Fatigue : 11

Compétences secondaires : Persuasion 60, Natation 80, Observation 75, Vigilance 70, Discrétion 65

Modus Operandi

Fléau de plus de six mètres de long pour près d'une demi tonne, l'anguille draconique s'attaque habituellement aux embarcations en les éperonnant, trouant la coque sous la ligne de flottaison pour tenter de les faire sombrer. Si un adversaire oppose trop de résistance, elle l'entraînera sous l'eau afin de le noyer. Un groupe d'anguilles draconiques pouvant même défaire une flotte entière, certains capitaines tentent de négocier le passage de leurs navires avec ces créatures, jouant sur une cupidité qui n'a d'égal que leur appétit.



Serpent de Mer

Gardien des Océans

Niveau : 6

Catégorie : Naturelle 20

Points de Vie : 3150 Encaissement

Classe : Guerrier

FOR : 15

DEX : 6

AGI : 6

CON : 11

POU : 10

INT : 6

VOL : 10

PER : 7

RPhy : 75

RMys : 70

RPsy : 70

RPoi : 75

RMal : 75

Initiative : 80 Naturelle

Attaque : 160 Naturelle

Défense : Encaissement

Dégâts : 150 Morsure TRA (zone 5m)

Armure : Naturelle (6/6/6/6/6/6)

Capacités primordiales : Sens aiguisés (Vue, Oûie), Caractéristiques physiques surhumaines, Caractéristique augmentée (Force +3), Taille inhabituelle (+5), Respiration aquatique, Ne dort pas, Immunités aux poisons naturels, Immunité aux maladies naturelles

Pouvoirs : Armes naturelles (Morsure TRA), Réaction améliorée (+30), Attaque spéciale (Piquants), Mouvement aquatique, Régénération (14, Limitée : uniquement si totalement immergé), Seuil d'invulnérabilité (60), Vision nocturne totale

Spécial :

Taille : 31 Gigantesque

Régénération : 4 / 14 immergé

Mouvement : 4

Fatigue : 11

Compétences secondaires : Natation 40, Prouesses de force 70, Observation 30, Vigilance 30

Modus Operandi

Le serpent de mer est une créature solitaire, intelligente, et très énigmatique. Malgré son apparence féroce, il est plutôt sociable et aime engager la conversation avec les membre d'équipage des navires qui croisent sa route. Cependant, il protège jalousement son territoire et toute les embarcations qui le traversent doivent s'attendre à une étroite surveillance. Très rare, ce monstre n'apparait pas non plus à tous, mais garde un contact privilégié avec les peuples des océans, qui lui vouent parfois un culte.

Piquants : Attaque 140, Dégâts 40, Portée 25m, 3m de rayon, sans limite d'utilisation, 3 rounds de préparation, Poison instantané de niveau 60)



Sirènes

Les Naufrageuses

Niveau : 3

Points de Vie : 100

Classe : Assassin

FOR : 5

DEX : 8

AGI : 10

CON : 6

POU : 14

INT : 8

VOL : 8

PER : 10

RPhy : 45

RMyS : 65

RPsy : 50

RPoi : 45

RMal : 45

Initiative : 95 Naturelle

Catégorie : Entre Mondes 25

Attaque : 105 Poignard

Défense : 115 Esquive

Dégâts : 30 Poignard

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Caractéristiques spirituelles surhumaines, Caractéristique augmentée (Pouvoir +3), Surhumanité, Respiration aquatique, Besoin extrême (Eau salée)

Pouvoirs : Mouvement Aquatique, Vision nocturne totale, Attaque spéciale (Chant fascinant)

Taille :

Régénération :

Mouvement :

Fatigue :

Compétences secondaires : Impassibilité 45, Observation 55, Vigilance 55, Camouflage 50, Discrétion 55, Poisons 50, Pièges 45, Musique (Chant) 145

Comme les sirènes de la mythologie Grecque...

Modus Operandi

Le chant est géré comme une attaque à distance invisible, la possibilité d'une défense est laissée, grâce à un jet qui représente la capacité du joueur à se boucher les oreilles à temps....

La dirigeante d'une troupe de sirènes a plutôt des niveaux de sorcier (eau, illusion) à la place des niveaux d'assassin.

Chant fascinant : Attaque 105, Portée 500m, sans limite d'utilisation, Pas de dégâts, Rmys 140 ou Domination, 5 rounds de préparation, contre les hommes uniquement)



Cerbéridé

Le Porteur de Peste

Niveau : 2

Points de Vie : 120

Classe : Ombre

FOR : 8

DEX : 8

AGI : 8

CON : 8

POU : 4

INT : 2

VOL : 5

PER : 7

RPhy : 45

RMys : 30

RPsy : 35

RPoi : 45

RMal : 45

Initiative : 80 Naturelle

Catégorie : Naturelle 20

Attaque : 105/85 Naturelle

Défense : 105 Esquive

Dégâts : 50 Morsure PER + Maladie

Armure : Aucune

Capacités primordiales : Sens aiguisé (Odorat), Immunité aux maladies naturelles

Pouvoirs : Arme Naturelle (Morsure), Attaque Supplémentaire (Morsure, à -20),

Attaque infectée (Maladie niveau 60, RMal 120, contagieuse, activation rapide 2 à 3 min, Douleur (-40),
Dégâts = Marge d'échec)

Spécial : Utilisation du Ki, Extrusion du Ki

Taille : 16 Moyenne

Régénération : 2

Mouvement : 8

Fatigue : 8

Compétences secondaires : Athlétisme 30, Observation 25, Vigilance 40, Camouflage 35, Discrétion 40

Modus Operandi

Les cerbéridés sont des chasseurs, ils maîtrisent l'affût et font preuve d'une patience extrême dès que débute une traque...

Dès qu'il a inoculé sa maladie, il harcèle sa victime, la laisse fuir, puis la rattrape, l'empêche de se reposer, la laisse s'affaiblir, parfois plusieurs jours, avant de l'achever.

Ses deux têtes en font un formidable adversaire, dur à prendre en situation avantageuse, et capable d'affronter deux menaces simultanément.



Blink

Lutin de Feu

Niveau : 0

Points de Vie : 75 Encaissement

Classe : Mage de bataille

FOR : 6

DEX : 8

AGI : 5

CON : 5

POU : 8

INT : 6

VOL : 5

PER : 5

RPhy : 20

RMys : 40

RPsy : 20

RPoi : 20

RMal : 20

Initiative : 70 Naturelle

Catégorie : Entre Mondes, Élémentaire 0

Attaque : 62 Naturelle

Défense : Encaissement

Dégâts : 35 Griffes PER

Armure : Naturelle améliorée (3/3/3/3/3/3)

AMR : 10

Zéon : 145

Projection magique : 45

Niveau de magie : Feu 30

Capacités primordiales : Don Mystique, Taille inhabituelle (-5), Aucun besoin physique, Exténuation magique, Immunité élémentaire (Feu, Demi-dégâts), Vulnérabilité élémentaire (Froid, Dégâts doublés), Connaissance innée d'une voie (Feu 20)

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes, Altère l'énergie), Attaque spéciale (Jet de flammes), Vision nocturne, Vol mystique (6), Réaction améliorée (+10), Armure mystique (+1), Armure physique (+1)

Taille : 6 Petite

Régénération : 1

Mouvement : 3, Vol 6

Fatigue : 5

Compétences secondaires : Vigilance 5, Estimation magique 17, Larcin 15

Modus Operandi

Le Blink est un petit être du feu, parfait compagnon et largement adopté comme familier par les sorciers de bas niveau. Il gagnera en puissance en même temps que son maître, appuyant ce dernier grâce à la puissance de la magie ignée.

Jet de flammes : Attaque 62, Dégâts 100 CHA, Portée 25m, Rayon 1m, 3/jour



<Nom>

<Surnom>

Niveau :

Points de Vie :

Classe :

FOR :

DEX :

AGI :

CON :

POU :

INT :

VOL :

PER :

RPhy :

RMys :

RPsy :

RPoi :

RMal :

Initiative :

Catégorie :

Attaque :

Défense :

Dégâts :

Armure :

AMR :

Zéon :

Projection magique :

Niveau de magie :

Talent psychique :

PPP libres :

Disciplines :

Attaches :

Projection psychique :

Capacités primordiales :

Pouvoirs :

Spécial :

Taille :

Mouvement :

Régénération :

Fatigue :

Compétences secondaires :

<Description de la créature>

Modus Operandi

<Description des capacités>

<Nom>

<Surnom>

Niveau :
Points de Vie :
Classe :
FOR :
POU :
RPhy :
Initiative :

DEX :
INT :
RMys :

AGI :
VOL :
RPsy :

Catégorie :
CON :
PER :
RPoi :
RMal :

Attaque :
Défense :
Dégâts :
Armure :

AMR :
Zéon :
Projection magique :
Niveau de magie :

Talent psychique :
PPP libres :
Disciplines :
Attaches :
Projection psychique :

Capacités primordiales :
Pouvoirs :
Spécial :

Taille :
Mouvement :

Régénération :
Fatigue :

Compétences secondaires :

<Description de la créature>

Modus Operandi

<Description des capacités>

Crédits

Maskim (Oiseau Infernal , Sombre Servante)

Gaiasekker (Chapardeur , Flavien)

Sly17 (Sqwimp , Vohrain , Mourn'Cava , Archron)

Xalendar (Intendante)

Moklo (Khareos , Pyrène , Nedol , Batter'Gha , P'tit Wyrm , Gros Wyrm , Dryade , Dragon-Chauve-souris , Lion d'Épines)

Kaladel (Mains Sanglantes)

Mara (Le Kraken , Sirènes)

Kenjaki (Shunkma'nitu , Armure Vivante , Chassouin , Morselin , Requin Bleu, Requin Blanc , Banc de Piranhas , Xen'drik , Serpent de Mer , Cerbéridé , Blink)

Dantelll (Dragon Nécromant)

Planet_hell (Homoncule d'espionnage , Homoncule vigile , Homoncule hargneux)

Jesus (Rat de la Peste , Ronce Noire)