

CHAPITRE 14 :

ALLIÉS ET ENNEMIS

L'univers de *Chaos et Barbarie* est le foyer d'une multitude de races humanoïdes. En dépit du fait que les Humains ont voyagé dans les terres de Grâl durant deux mille ans, et beaucoup d'humanoïdes ont fait de même durant tout ce temps, les explorateurs découvrent encore de nouvelles terres habitées.

GENS DU PEUPLE

Les descriptions suivantes présentent les races principales que les héros pourraient rencontrer en tant qu'amis ou ennemis. Un homme du peuple typique de chaque race est décrit, accompagné de statistiques de jeu.

Chaque homme du peuple décrit ici possède un espace et une allonge de 3m/3m sauf indication contraire, et tous sont considéré comme un Défi Code A.

Traits raciaux : beaucoup de gens du peuple ont des avantages et des inconvénients à cause de la race à laquelle ils appartiennent. Très souvent, les traits raciaux prennent la forme d'ajustements aux caractéristiques (une fois les valeurs tirées et attribuées) et de modificateurs aux tests de compétence. Sauf indication contraire, les traits raciaux ont été incorporés dans les statistiques des gens du peuple qui suivent.

DEMI-GÉANTS

Les demi-géants possèdent du sang humain et géant. Même s'ils sont plus proches des humains que des géants par la taille, leur stature n'en demeure pas moins impressionnante. Leur taille dépasse 2,10 mètres et peut même atteindre 2,40 mètres, et leur poids oscille entre 125 et 200 kg, les hommes étant nettement plus grands et plus massifs que les femmes. La plupart des demi-géants ont des cheveux noirs finement tressés et une peau sombre et cuivrée. Les demi-géants apprécient pour la plupart les vêtements de luxe lorsqu'ils peuvent se le permettre, et n'hésitent pas à porter des tenues exubérantes ou intimidantes.

Malgré leur apparence imposante, les demi-géants sont dotés d'une sensibilité humaine. Ils sont curieux, avides de coopérer et de communiquer, et ont une inclinaison naturelle vers la gentillesse (bien sûr, il y a des exceptions). Afin de souligner leur origine humaine, les demi-géants parlent le commun.

Demi-géant HdP : Init -1 (Dex) ; Défense 9 (-1 Dex) ; VD 9 m ; PS/PB 1/12 ; Att +1 mêlée (1d3+1, mains nues) ou -1 distance ; CS traits raciaux ; JS Ref -1, Vig +1, Vol +0 ; TA M ; Psi 2 ; Rep +0 ; For 12, Con 12, Dex 8, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Équipement : diverses affaires personnelles.

Compétences : Artisanat ou Profession +2, Connaissance +2, Langue (commun).

Dons : aucun.

Traits raciaux : +2 Con, +2 For, -2 Dex, *pouvoirs psioniques*— choc (DD 10) 1 fois/jour, puissante carure, psionique de naissance, tolérance au feu, vision nocturne.

Langages d'office : commun.

DROMITES

Surnommés les « hommes-blattes » par les ignorants, les dromites ont au moins autant de points communs avec les humains qu'avec les insectes. Toutefois, la différence majeure

entre les dromites et la plupart des autres races est leur nature androgyne. Il n'y a ni mâles ni femelles chez les dromites, qui sont d'ailleurs dénués de toute caractéristique sexuelle.

Les dromites mesurent environ 90 cm de haut et pèsent rarement plus de 15 kg. Ils possèdent des yeux à facettes irrisées. Les dromites portent d'épaisses bottes et des vêtements légers, et certains se contentent parfois d'un simple harnais solide.

Les dromites parlent le commun.

Dromite HdP : Init +0 ; Défense 14 (+1 taille, +3 naturel) ; VD 6 m ; PS/PB 0/11 ; Att +2 mêlée (1d3, mains nues) ou +1 distance ; CS traits raciaux ; JS Ref +0, Vig +0, Vol -1 ; TA P ; Psi 1 ; Rep +0 ; For 8, Con 10, Dex 10, Int 10, Sag 8, Cha 12.

Équipement : diverses affaires personnelles.

Compétences : Artisanat ou Profession +2, Connaissance +2, Détection +2, Langue (commun).

Dons : aucun.

Traits raciaux : +2 Cha, -2 For, -2 Sag, chitine, psionique de naissance, *pouvoirs psioniques*— rayon d'énergie 1 fois/jour, odorat, combat en aveugle, yeux à facettes.

Langages d'office : commun.

ÉLIANS

On ne naît pas élian : on le devient. Les élians sont des humains qui ont choisi d'abandonner leur humanité pour une existence nouvelle, alimentée par l'énergie psionique. De fait, les élians ne se reproduisent que lorsqu'ils le décident consciemment. Même dans ce cas, leurs « enfants » sont des humains adultes pleinement constitués. Cette renaissance psionique s'accompagne d'une agilité mentale accrue.

La plupart des élians mesurent presque 1,80 mètre et pèsent aux environs de 90 kg. Les mâles sont parfois plus grands et plus lourds que les femelles, mais ce n'est pas systématique. Les jeunes élian (c'est-à-dire ceux dont la création remonte à moins de deux siècles) ont une peau pâle, des cheveux roux, et une apparence juvénile. En revanche, les élians dont l'âge dépasse deux siècles ont une apparence aussi diversifiée que les humains, et peuvent arborer des coupes de cheveux particulières, des vêtements fantaisie, des tatouages, des bijoux percés dans la chair, etc.

Les élians parlent le commun.

Élian HdP : Init +0 ; Défense 10 ; VD 9 m ; PS/PB 0/10 ; Att +0 mêlée (1d3, mains nues) ou +0 distance ; CS traits raciaux ; JS Ref +0, Vig +0, Vol +0 ; TA M ; Psi 2 ; Rep +0 ; For 10, Con 10, Dex 10, Int 10, Sag 10, Cha 8.

Équipement : diverses affaires personnelles.

Compétences : Artisanat ou Profession +2, Connaissance +2, Langue (commun).

Dons : aucun.

Traits raciaux : -2 Cha, psionique de naissance, résistance, résilience, satiété

Langages d'office : commun.

GITHYANKIS

Les githyankis constituent une vieille lignée humanoïde qui réside dans le plan Astral, remplissant leurs armureries pour les embuscades, raids ou guerres.

Ils sont maigres, atteignant 1,90 mètre pour 85 kg environ. Ils apprécient les vêtements sophistiqués et les armures baroques. En fait, ils vénèrent armes et armures, et il n'est pas rare qu'ils montrent davantage d'intérêts pour leur équipement que pour un compagnon.

Ce sont des maîtres artisans, qui cependant se concentrent exclusivement sur les objets à usage martial. Leurs créations sont caractéristiques de leur race et ceux qui entrent en possession de l'un de ces objets courent le risque d'être très sommairement exécutés si jamais ils croisent le chemin de membres de cette espèce.

Les githyankis parlent leur propre langue, mais ils connaissent également le commun.

Githyanki HdP : Init +1 (Dex) ; Défense 11 (+1 Dex) ; VD 9 m ; PS/PB 1/12 ; Att +0 mêlée (1d3, mains nues) ou +1 distance ; CS traits raciaux ; JS Ref +1, Vig +1, Vol -1 ; TA M ; Psi 1 ; Rep +0 ; For 10, Con 12, Dex 12, Int 10, Sag -8, Cha 10.

Équipement : diverses affaires personnelles.

Compétences : Artisanat ou Profession +2, Connaissance +2, Langue (commun).

Dons : aucun.

Traits raciaux : psionique de naissance, *pouvoir psionique—hébètement et main lointaine* 3 fois/jour, résistance psionique (5).

Langages d'office : commun.

HUMAINS

La plupart des humains descendent des pionniers, marchands, voyageurs, réfugiés et autres populations en constant mouvement. Il en résulte une grande variété, tant au niveau du physique que de la culture, des croyances religieuses et du système politique. Frêles ou forts, blancs ou noirs de peau, extravertis ou renfermés, primitifs ou civilisés, dévots ou impies, toutes les tendances sont représentées au sein de la race humaine.

Humain HdP : Init +0 ; Défense 10 ; VD 9 m ; PS/PB 0/10 ; Att +0 mêlée (1d3, mains nues) ou +0 distance ; JS Ref +0, Vig +0, Vol +0 ; TA M ; Psi 0 ; Rep +0 ; For 10, Con 10, Dex 10, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Équipement : diverses affaires personnelles.

Compétences : Artisanat ou Profession +4, Connaissance +4, Langue (commun).

Dons : aucun.

Traits raciaux : aucun.

Langages d'office : commun.

MÉNADES

La rumeur prétend que les ménades forment une race aux émotions sauvages, mais ceux qui ont croisé leur chemin les ont perçus comme extrêmement réservés. En fait, les deux rumeurs sont vraies : même s'ils font le plus souvent preuve d'une retenue presque légendaire, les ménades ont développé ce contrôle de soi afin de maîtriser l'intense tumulte de leurs émotions. Les ménades ont un fort penchant pour la guerre, ce qui leur permet d'évacuer leurs passions.

En règle générale, les ménades mesurent au moins 1,80 mètre de haut et pèsent environ 100 kg. Les mâles sont aussi grands et à peine plus lourds que les femelles. Ils sont dénués de toute pilosité faciale ou corporelle, et ont une préférence pour les vêtements épais et les armures lourdes.

Les ménades parlent leur propre langue ainsi que le commun.

Ménade HdP : Init +0 ; Défense 10 ; VD 9 m ; PS/PB 0/10 ; Att +0 mêlée (1d3, mains nues) ou +0 distance ; CS traits raciaux ; JS Ref +0, Vig +0, Vol +0 ; TA M ; Psi 1 ; Rep +0 ; For 10, Con 10, Dex 10, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Équipement : diverses affaires personnelles.

Compétences : Artisanat ou Profession +2, Connaissance

+2, Langue (commun).

Dons : aucun.

Traits raciaux : psionique de naissance, *pouvoirs psioniques—rayon d'énergie* 1 fois/jour, déchaînement.

Langages d'office : commun.

THRI-KREENS

Féroces chasseurs et pisteurs émérites, les thri-kreens forment un peuple insectoïde que l'on surnomme parfois les « guerriers mantes ». Ce sont des créatures étranges et insondables qui passent pour des monstres assoiffés de sang aux yeux de ceux qui ne les connaissent pas bien. Chasseurs émérites, les thri-kreens sont des nomades qui consacrent leur brève existence à parcourir les vastes étendues des déserts, brousses et savanes.

De couleur sable, l'exosquelette des thri-kreens est parfaitement adapté aux savanes et prairies sèches qu'ils affectionnent. Ces créatures ne portent guère de vêtements hormis un simple harnais qui leur permet de transporter leurs armes et leur équipement.

Les thri-kreens parlent leur propre langue, mais certains pratiquent également le commun.

Thri-kreen HdP : Init +2 (Dex) ; Défense 15 (+3 naturel, +2 Dex) ; VD 12 m ; PS/PB 8/10 ; Att +3 mêlée (1d4+1, griffes) ; ou +2 distance ; CS traits raciaux ; JS Ref +5, Vig +0, Vol +4 ; TA M ; Psi 1 ; Rep +0 ; For 12, Con 10, Dex 14, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Équipement : diverses affaires personnelles.

Compétences : Artisanat ou Profession +2, Connaissance +2, Détection +1, Discrétion +5, Équilibre +1, Escalade +1, Langue (commun), Perception auditive +1, Saut +30

Dons : Combat à plusieurs armes, Parade de projectiles.

Traits raciaux : +2 For, +4 Dex, -2 Int, +2 Sag, -4 Cha, dés de vie raciaux, multiples membres, attaques naturelles, venin, bondissement, armes familiales, psionique de naissance, pouvoirs psioniques,

Langages d'office : commun, thri-kreen

XÈPHES

Les xèphes sont réputés pour leur agilité, leur vitesse imbattable, leur connaissance sans faille du déplacement et des distances, et leur sens de l'humour.

Qu'ils soient mâles ou femelles, les xèphes ont une morphologie svelte, bien que les mâles soient souvent plus grands et plus lourds. En général, les xèphes portent les cheveux très courts ou se rasent la tête en ne laissant qu'une longue tresse. Leur artisanat produit des objets fabuleux d'une beauté raffinée.

Les xèphes parlent leur propre langue ainsi que le commun.

Xèphe HdP : Init +1 (Dex) ; Défense 11 (+1 Dex) ; VD 9 m ; PS/PB 0/10 ; Att -1 mêlée (1d3-1, mains nues) ou +1 distance ; CS traits raciaux ; JS Ref +1, Vig +0, Vol +0 ; TA M ; Psi 1 ; Rep +0 ; For 8, Con 10, Dex 12, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Équipement : diverses affaires personnelles.

Compétences : Artisanat ou Profession +2, Connaissance +2, Langue (commun).

Dons : aucun.

Traits raciaux : psionique de naissance, bonus racial de +1 aux JS contre les facultés, fulgurance.

Langages d'office : commun.

CRÉATURES

Les créatures sont de diverses formes. Bien que chaque information pour une créature utilise les mêmes règles et format que celles des personnages, des règles additionnelles sont introduites, propres aux créatures. Ces règles additionnelles sont expliquées ci-dessous.

CLIMATS

L'environnement naturel dans lequel la créature vit lui accorde certains bonus. Les climats et les bonus associés sont comme suit :

Aérien : bonus racial de +2 aux tests de Détection ; bonus racial de +2 aux tests d'initiative.

Région aquatique : bonus racial de +4 aux tests de Natation ; vision nocturne.

Région froide : bonus racial de +4 aux tests de Survie (région froide).

Désert : bonus racial de +4 aux tests de Survie (désert).

Souterrains : bonus racial de +4 aux tests de Psychologie ; vision dans le noir sur 18 mètres.

TYPE ET NIVEAU

Les créatures ont un type et un niveau, similaire à la classe et au niveau des personnages. Cependant, leur type (animal de troupeau, parasite, prédateur, charognard, ou vermine) reflète plus leur rôle dans leur écosystème, que des choix de formation ou de carrière. Leurs niveaux déterminent leurs bonus d'attaque et leurs jets de sauvegarde, tout comme font les niveaux de classe pour leurs personnages. Notez qu'une simple créature ne peut avoir plus d'un type. Par exemple, il n'existe pas de « herbivore/prédateur ».

Animal de troupeau : une créature qui se rassemble en troupeau et est herbivore ou (rarement) omnivore.

Parasite : une créature qui survit en tirant la nourriture provenant d'autres choses.

Prédateur : une créature qui survit en détruisant autres choses et est usuellement carnivore.

Charognard : une créature qui survit en tirant la nourriture provenant d'autres choses détruites — usuellement de charogne ou de détritus — mais généralement ne détruit pas les choses lui-même.

Vermine : une créature qui possède quelques uns des traits d'une ou plusieurs créatures des catégories précédentes, mais ne possède virtuellement aucune intelligence à part l'instinct. Les exemples incluent insectes, arachnides, arthropodes, vers, et invertébrés similaires.

INITIATIVE (INIT)

Le modificateur du jet d'initiative de la créature vient généralement de son modificateur de Dextérité et du don Science de l'initiative (si la créature le possède).

DÉFENSE

La ligne Défense indique la Défense de la créature à appliquer pour un combat normal et inclut une liste entre parenthèses des modificateurs qui y contribuent (habituellement la taille et la Dextérité).

VITESSE DE DÉPLACEMENT (VD)

La Vitesse est la distance que la créature peut parcourir lors d'une action de mouvement. Si la créature dispose de plusieurs modes de déplacement, ceux-ci sont notés après l'entrée principale. Sauf précision contraire, tous les modes de déplacement sont d'origine naturelle.

Creusement : la créature peut creuser des galeries dans la terre, mais pas dans la roche (sauf si sa description mentionne le contraire).

Escalade : toute créature ayant ce mode de déplacement bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test de compétence chaque fois qu'elle tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais elle a la possibilité de faire 10 même sous la menace de l'ennemi ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Elle grimpe toujours à la vitesse indiquée. Si le monstre tente une escalade accélérée, il double sa vitesse d'escalade (ou peut utiliser sa vitesse de base au sol, au choix) et n'effectue qu'un seul test de compétence, qui s'accompagne d'un malus de -5.

Nage : la créature peut se déplacer dans l'eau à la vitesse indiquée sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Chaque fois qu'elle tente une action spéciale ou d'éviter un danger, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Elle peut toujours choisir de faire 10, même si on la distrairait ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire.

Vol : la créature peut voler à la vitesse indiquée si elle ne porte pas plus qu'une charge légère. La vitesse en vol s'accompagne d'une parenthèse indiquant le degré de manœuvrabilité du monstre, selon les critères suivants :

Parfaite. La créature peut exécuter toutes les manœuvres aériennes qu'elle souhaite, ou presque. Elle se déplace dans les airs comme un humain en pleine possession de ses moyens le fait sur la terre ferme.

Bonne. La créature est extrêmement agile dans les airs. Cela étant, elle ne change pas aussi aisément de direction que si elle disposait d'une manœuvrabilité parfaite.

Moyenne. La créature vole comme un oiseau de petite taille.

Médiocre. Elle vole comme un grand oiseau.

Déplorable. Elle sait à peine voler.

Toute créature capable de voler peut attaquer en piqué. Cette attaque fonctionne comme une charge, mais la créature doit parcourir un minimum de 9 mètres tout en plongeant d'au moins 3 mètres. Elle ne peut frapper qu'à l'aide de ses griffes ou de ses serres, mais inflige des dégâts doublés en cas de coup au but.

POINTS DE SANTÉ ET DE BLESSURE (PS/PB)

Cette ligne détaille les points de santé et les points de blessure pour un membre typique de son espèce. Le type de la créature, son niveau et son modificateur de Constitution déterminent ses points de santé totaux. La taille de la créature et la Constitution déterminent ses points de blessure totaux.

ATTAQUE (ATT)

Cette ligne donne toutes les attaques physiques de la créature.

Armes naturelles : elles incluent crocs, griffes, dards, et autres similaires. La ligne donne le nombre d'attaques représenté par une série de bonus à l'attaque, et la forme d'attaque (corps à corps et distance). La première liste présente l'attaque au corps à corps de la créature, avec un bonus incluant les modificateurs de taille et de Force. Si une seconde attaque au corps à corps est séparée de la première par « ou », ce second bonus représente une attaque secondaire. Toutes attaques secondaires subissent un malus de -5 à moins que la créature possède le don Attaques multiples, auquel cas ce malus diminue à -2.

Chaque ligne d'attaque inclut aussi un bonus d'attaque à distance, avec les modificateurs de taille et de Dextérité compris dans la valeur.

Toutes les descriptions précédentes supposent que la créature fait une attaque à outrance et emploie toutes ses armes naturelles. Si une créature choisit à la place une action d'attaque (et donc fait seulement une simple attaque), il utilise son premier bonus d'attaque.

Sauf indication contraire, une arme naturelle offre un critique possible sur un résultat naturel de 20 au jet d'attaque. Une créature est compétente avec ses propres attaques, mais pas avec tout autre groupe d'arme. Les types les plus communs d'attaques sont résumés ici :

Morsure. La créature attaque à l'aide de sa bouche, infligeant des dégâts perforants, tranchants et contondants.

Griffes ou serres. La créature lacère sa victime à l'aide d'un appendice affûté, infligeant des dégâts perforants et tranchants.

Cornes. La créature empale ses adversaires à l'aide d'andouillers, de cornes ou de quelque autre appendice, infligeant des dégâts perforants.

Coup. La créature frappe ses adversaires à l'aide d'un membre, infligeant des dégâts contondants.

Dard. La créature pique à l'aide d'un dard, infligeant des dégâts perforants. Ce type d'attaque inflige généralement des dégâts dus au venin en plus.

Tentacule. La créature bat violemment son adversaire à l'aide d'un puissant tentacule, infligeant des dégâts contondants et parfois perforants.

DÉGÂTS

Les dégâts de l'attaque principale d'une créature incluent l'intégralité de son bonus de Force (ou 1,5 fois celui-ci s'il s'agit de sa seule attaque). Les attaques secondaires n'ajoutent que la moitié du bonus de Force de la créature.

Si l'une des attaques de la créature s'accompagne d'un autre effet (poison, maladie, paralysie, etc.), cet effet est noté ici.

Sauf indication contraire, les créatures diminuent les points de blessures quand elles infligent des coups critiques.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Cette ligne note toutes les capacités spéciales de la créature. Si la créature ne possède pas de capacités spéciales, cela n'apparaît pas. Les capacités spéciales les plus communes sont détaillées ici :

Vision aveugle : à l'aide de sens autres que la vue, tels que la sensibilité aux vibrations, l'odorat, l'ouïe, ou le sonar, la créature se déplace et combat aussi bien que si elle voyait normalement. L'invisibilité et l'obscurité sont sans rapport.

Respiration aquatique : la créature peut respirer sous l'eau, et ne peut pas se noyer. Elle bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Natation.

Camouflage : la créature se fond dans l'environnement, bénéficiant d'un bonus de circonstance aux tests pour Se cacher dans son environnement naturel.

Constriction : après un test réussi de Lutte, la créature peut écraser son adversaire. La somme des dégâts infligés est notée dans la description de la créature. Si cette dernière possède également le pouvoir étreinte, les dégâts infligés par la constriction s'ajoutent à ceux occasionnés par l'arme naturelle utilisée pour agripper la victime.

Réduction des dégâts (RD) : la créature ignore une somme définie de dégâts de blessure (généralement 2 à 15 points) portés par la plupart des armes et attaques naturelles ; les attaques ricochent, et l'adversaire sait que son attaque est restée

sans effet. Parfois la réduction des dégâts d'une créature est sans effet contre un certain type d'attaque. Une créature avec une réduction des dégâts peut infliger des dégâts normalement à des adversaires possédant une réduction des dégâts égale ou inférieure à la sienne. La réduction des dégâts s'applique seulement sur les points de blessures, pas sur les points de santé.

Vision dans le noir : la créature voit à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Elle voit juste en noir et blanc, mais sa perception n'en souffre pas pour autant.

Résistance aux énergies destructives : chaque round, la créature peut ignorer un certain nombre de points de dégâts occasionnés par le type d'énergie destructive auquel elle résiste (généralement acide, électricité, feu ou froid). Le type d'énergie et le nombre de points de dégâts sont systématiquement indiqués.

Guérison accélérée : la créature récupère les points de santé perdus à un rythme extrêmement rapide, le plus souvent à raison de plusieurs points de santé par round. Cette distinction exceptée, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison naturelle.

Étreinte : Si la créature réussit à toucher son adversaire à l'aide d'une arme naturelle de corps à corps (généralement sa morsure ou un coup de griffes), elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Aucune attaque de contact n'est nécessaire, et les créatures Très petite et Petite ne subissent pas de pénalité de taille spéciale. Sauf indication contraire, ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires dont la taille est strictement inférieure à celle de la créature.

Toute créature qui engage une lutte a deux options : mener la lutte normalement ou se contenter d'un membre pour saisir son adversaire. Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de -20 aux tests de lutte. Une fois que la créature a assuré sa prise, la créature étreint et immobilise son adversaire sans être agrippé en retour. La créature étreinte ne perd pas son bonus de Dextérité à la Défense, contrôle toujours la zone qui l'entoure et peut utiliser ses attaques restantes contre d'autres adversaires.

Quand la créature saisit son adversaire suite à une attaque de type étreinte, elle l'attire dans l'espace qu'elle occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La créature n'est pas considérée comme étreinte pendant qu'elle immobilise son adversaire, donc elle menace encore les cases adjacentes et conserve son bonus de Dextérité. Si elle tient d'un seul membre son adversaire, elle peut même se déplacer, pour peu qu'elle soit assez forte pour le porter ou le traîner.

Vision nocturne : les créatures dotées de ce pouvoir voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Enragé : certaines créatures deviennent enragées quand elles se trouvent dans une situation de combat. Cette capacité spéciale confère à la créature un bonus de +3 au moral sur les tests d'initiative, double son nombre normal de points de santé, et un bonus de moral de +4 sur les jets d'attaque et les jets de sauvegarde de Sag. La créature subit une pénalité de -4 sur tous les tests de compétence effectués pendant qu'elle est enragée.

Poison/venin : dans l'immense majorité des cas, les poisons ou venins causent un affaiblissement temporaire. La cible a droit à un jet de Vigueur pour s'en prémunir. Sauf précision contraire, et quel que soit le résultat de ce premier jet de sauvegarde, elle doit en effectuer un second (identique) 1 minute après afin de déterminer si la substance toxique a un effet secondaire sur son organisme. La description de la créature fournit tous les détails nécessaires.

Une créature dotée d'une attaque empoisonnée est immunisée contre son propre venin et celui des autres représentants de son espèce.

Le jet de Vigueur à effectuer contre une substance toxique s'accompagne d'un DD égal à $10 + \frac{1}{2}$ DV raciaux de la créature + son modificateur de Constitution (le DD exact est donné dans la description). En cas de succès, l'adversaire échappe à l'effet.

Attaque au galop : en utilisant une attaque au galop, une créature peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Quand une créature utilise ce pouvoir, son mouvement total dans ce round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse, et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Odorat : ce pouvoir permet à la créature de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur. La créature peut identifier les odeurs familières, de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu.

L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

Quand une créature repère une odeur, elle ne sait pas l'endroit exact d'où elle provient ; elle sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action de mouvement lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, si elle se trouve à moins de 1,50 mètre, elle peut la localiser avec précision.

Si elle possède le don Pistage, la créature peut suivre des traces à l'odeur, pour peu qu'elle réussisse les tests de Sagesse (ou de Survie) nécessaires. Si la piste est fraîche, le DD du test est généralement de 10 (quelle que soit la surface sur laquelle l'adversaire est passé). Il augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur, du nombre de cibles suivies et du temps qui s'est écoulé depuis leur passage (+2 par heure). Ces détails exceptés, cette utilisation du pouvoir obéit aux mêmes règles que le don Pistage. Une créature suivant les traces à l'odeur ignore les effets de la surface et de la mauvaise visibilité.

Engloutissement : après un test d'étreinte réussi, la créature peut immédiatement tenter d'engloutir son adversaire lors d'une action libre. Pour engloutir sa proie, elle doit réussir un second test d'étreinte. Sauf indication contraire, la catégorie de taille de l'adversaire doit être strictement inférieure à la sienne. Les dégâts de morsure sont habituellement suivis de dégâts d'acide provenant des sucs digestifs de la créature. Les conséquences de l'engloutissement varient d'une créature à l'autre.

Présence terrifiante : Grâce à ce pouvoir, les adversaires de la créature sont affectés par sa seule présence. L'effet se déclenche automatiquement quand la créature exécute une action pouvant impressionner. Tous les adversaires à portée et voyant la créature peuvent être effrayés ou secoués.

Les actions déclenchant ce pouvoir sont indiquées dans la description de la créature. La portée de la présence terrifiante est généralement de 9 mètres et son effet dure souvent pendant 5d6 rounds.

À noter que ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant un nombre de niveaux ou de DV inférieur à celui de la créature. Les adversaires affectés peuvent résister à l'aide d'un jet de Volonté, dont le DD est égal à $10 + \frac{1}{2}$ DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact étant donné dans la description). Tout adversaire réussissant son jet de Volonté est immunisé contre la présence terrifiante de la créature pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur mental.

Piétinement : en entreprenant une action complexe, la créature peut se déplacer à deux fois sa vitesse et piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. La créature doit traverser la case de l'adversaire et finir son mouvement dans une case inoccupée. Quand elle est adjacente de l'adversaire au début de son action, une créature peut débiter une attaque de piétinement et finir son action par un mouvement normal. Un adversaire piétiné peut tenter un jet de Réflexe pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est égal à $10 +$ niveau de la créature piétinée + son modificateur de Force.

JETS DE SAUVEGARDE (JS)

Cette ligne indique les modificateurs de la créature pour les différents jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Ils tiennent compte du type, des modificateurs de caractéristiques, et des capacités spéciales.

TAILLE (TA)

Le modificateur de taille de la créature s'applique à la Défense, au modificateur à l'attaque, et à certains jets de compétence. La taille peut aussi affecter le total des points de blessure de la créature. La table 14-1 : modificateurs de taille de la créature résume cette information.

ESPACE/ALLONGE

La taille et la forme de la créature déterminent son espace et son allonge. Pour plus d'information, voir Petite et grande caractéristiques de combat.

CARACTÉRISTIQUES

Cette ligne indique les valeurs de caractéristique de la créature, dans l'ordre habituel : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. La plupart des caractéristique fonctionnent exactement comme celles décrites dans le Chapitre un, avec les exceptions suivantes.

Force. Les quadrupèdes peuvent transporter une charge

TABLE 14-1 : MODIFICATEURS DE TAILLE DE LA CRÉATURE

Taille	Modificateur à l'attaque/Défense	Dimensions	Poids	Points de blessure
Colossal	-8	Plus de 20 m	Plus de 125 t	Con x 8
Gigantesque	-4	10 m à 20 m	16 t à 125 t	Con x 4
Très grande	-2	5 m à 10 m	2 t à 16 t	Con x 2
Grande	-1	2,50 m à 5 m	250 kg à 2 t	Con
Moyenne	+0	1,20 m à 2,50 m	30 kg à 250 kg	Con
Petite	+1	60 cm à 1,20 m	4 kg à 30 kg	Con
Très petite	+2	30 cm à 60 cm	500 g à 4 kg	Con / 2
Minuscule	+4	15 cm à 30 cm	60 g à 500 g	Con / 4
Infime	+8	15 cm ou moins	60 g ou moins	Con / 8

DONS DE CREATURES

Attaque en vol

La créature peut attaquer sans se poser.

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de mouvement (y compris une attaque en piqué) et a droit à une action simple prenant place à n'importe quel moment de son déplacement.

Normal. Sans ce don, la créature n'a droit qu'à une action simple, soit avant son déplacement soit après (mais pas pendant).

Attaques multiples

La créature est particulièrement apte à se servir de toutes ses armes naturelles en même temps.

Condition. Au moins trois attaques naturelles.

Avantage. Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de -2.

Normal. Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature subissent un malus de -5.

plus importante que les bipèdes. Pour déterminer les limites de capacité de charge d'un quadrupède, utilisez la Table 6-10 : Capacité de Charge, à multiplier par le modificateur approprié pour la taille de la créature : Infime 1/4, Minuscule 1/2, Très petite 3/4, Petite 1, Moyenne 1 1/2, Grande 3, Très grande 6, Gigantesque 12, et Colossal 24.

Intelligence. Les créatures ne parlent généralement pas de langage intelligible, seules les créatures avec une Intelligence de 8 ou plus peuvent apprendre à comprendre une ou deux langues (à la discrétion du MJ).

Les points de compétences d'une créature sont purement basés sur son type et son niveau ; le modificateur de l'Intelligence de la créature ne s'applique pas.

DÉFI CODE

Le Défi Code d'une créature donne le niveau de la difficulté qu'elle peut présenter aux héros. Le code assigné à chaque créature dans ce livre suppose que les héros rencontrent la créature en pleine forme dans son milieu naturel.

Ajouter plus d'une créature à une rencontre augmente la difficulté - et le Défi Code - de la rencontre.

Considérez les directives suivantes pour ajuster le Défi Code lors des rencontres des créatures :

Animaux de troupeau : beaucoup d'animaux de troupeau deviennent plus qu'un défi quand leur nombre entrave le mouvement du héros ou augmente le danger d'être piétiné. Ajouter 8 à 12 animaux de troupeau augmentent le Défi Code d'un rang.

Parasites : beaucoup de parasites peuvent être dangereux. Augmentez le Défi Code d'un rang pour 2 à 6 parasites.

Prédateurs : de nombreux prédateurs attaquent en meute. Augmentez le Défi Code d'un rang pour 2 à 4 prédateurs.

Charognards : comme les prédateurs, les charognards savent se déplacer en meute dans leur recherche pour la nourriture. Augmentez le Défi Code d'un rang pour 6 à 10 charognards.

Vermine : la vermine infeste souvent leur territoire et grouille contre toutes menaces. Dans la plupart des situations, 10 ou plus vermine augmente le Défi Code de la rencontre pour un rang.

COMPÉTENCES

Les compétences de créature sont inscrites par nom avec le modificateur de chaque compétence qui inclut les ajustements du modificateur de caractéristiques et tous les bonus pour les dons ou les capacités spéciales, sauf indication contraire. Toutes les compétences indiquées ont été achetées au coût de compétences de classe. Traitez toute compétence non mentionnée dans la description de la créature comme une compétence hors-classe.

DONS

L'encart des Dons de Créature (sur cette page) décrit deux dons exclusivement disponible aux créatures : attaque en vol et attaques multiples. La plupart des créatures (sauf les prédateurs) ne gagnent pas de dons initiaux ; cependant, ils gagnent un nouveau don au 3e niveau et tous les trois niveaux par la suite (6e, 9e, 12e, 15e, et 18e), de la manière que les personnages.

CRÉER VOS PROPRES CRÉATURES

L'univers de *Chaos et Barbarie* contient plus de créatures que peut l'être décrit dans un livre - ou une série de livres. Chaque fois que les héros visitent un nouveau monde, ils ont l'occasion de tomber sur des bêtes étranges qu'ils n'ont jamais vu auparavant. Pour certaines rencontres, vous pouvez prendre les statistiques d'une créature présentée dans ce livre, changer l'apparence de la créature, et la présenter comme une nouvelle espèce. Quelquefois vous pouvez appliquer un archétype à une créature pour changer ses statistiques.

Prenez en compte l'écologie et l'équilibre du jeu quand vous créez de nouvelles créatures. Les prédateurs sont les créatures les plus dangereuses dans un environnement naturel, tandis que les animaux de troupeau sont les plus nombreux. Toute créature a besoin d'une provision de nourriture, un moyen de survie (lesquels peuvent être aussi simples que la vitesse ou une grande population), et une certaine façon de se reproduire. Des exceptions dans ces règles sont possibles quand on explore un univers entier, mais examiner ces points lors de la conception de nouvelles créatures les rendent plus crédibles.

Le point de départ pour concevoir une nouvelle créature est de choisir sa nature (concept). Est-ce une énorme bête vorace qui détruit tout sur son passage ? Est-ce un petit animal volant à fourrure, qui est populaire en tant qu'animal familier parmi les nobles riches ? Est-ce un charognard intelligent qui peut rendre la vie des héros insupportable ? Des questions comme celles-ci peuvent vous aider à développer la description de créature que vous désirez.

Une fois le concept de la créature établi, choisissez le type et le niveau de la créature. Reportez-vous à la table 14-2: Jets d'attaque et de sauvegardes pour trouver les bonus d'attaque et de sauvegarde de la créature. Puis, lisez la description du type de la créature et assignez d'autres caractéristiques en accord avec l'information fournie. La taille de la créature affecte les scores de ses caractéristiques physiques (Force, Dextérité, et Constitution), les dégâts de ses armes naturelles, et peut-être ses points de blessure.

ANIMAL DE TROUPEAU

Le comportement typique d'un animal de troupeau inclut de fouiller ou de paître, la défense organisée contre les menaces, et les rituels d'accouplement formalisés (auquel cas les créatures du même sexe rivalisent l'une contre l'autre pour que le meilleur s'accouple avec le sexe opposé). La survie n'empêche

TABLE 14-2 : BONUS À L'ATTAQUE ET AUX SAUVEGARDES DE LA CRÉATURE

Niveau de la créature	Bonus de sauvegardes (faible/élevé)	Bonus à l'attaque (prédateurs)	Bonus à l'attaque (charognards, vermine)	Bonus à l'attaque (animaux de troupeau, parasites)
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

pas de sacrifier un ou plusieurs membres du troupeau afin que le reste puisse s'échapper. Les animaux de troupeau ne sentent pas nécessairement la forte envie de la vie en troupeaux à tous moments pendant leurs vies. Quelques-uns peuvent se rassembler pour les temps courts seulement, tel que pendant la saison de l'accouplement. Les animaux de troupeau ne sont pas toujours dociles. Les animaux de troupeau domestiqués sont généralement utilisés comme bétail, bêtes de somme, animaux familiers, ou animaux de monte.

INFORMATION DE RÈGLE DE JEU

Les animaux de troupeau ont les statistiques de jeu suivantes :

Caractéristiques : Force, Constitution, et Sagesse forment la base des compétences de la plupart des animaux de troupeau.

Points de Santé : 1d4 par niveau.

Jets de sauvegarde favorables : Vigueur.

Jets de sauvegarde défavorables : Réflexes, Volonté.

Valeurs de caractéristiques mentales : Intelligence 1d4 (moyenne 2), Sagesse 2d6+4 (moyenne 11), Charisme 1d6 (moyenne 3).

Points de compétence au niveau 1 : 10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 1.

Compétences de classe : Escalade (For), Discrétion (Dex), Psychologie (Sag), Fouille (Int), Détection (Sag), Survie (Sag), Natation (For).

Dons initiaux : aucun.

Capacités spéciales : choisissez parmi les suivantes : respiration aquatique (animal de troupeau aquatique seulement), camouflage, vision dans le noir ou vision nocturne, odorat, piétinement.

PARASITE

Le comportement typique d'un parasite inclut de chercher des sources d'alimentation, de préférer le vol sur la défense, et d'attaquer seulement quand la cible est perçue comme une source de nourriture.

INFORMATION DE RÈGLE DE JEU

Les parasites ont les statistiques de jeu suivantes :

TABLE 14-3 : CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES DE L'ANIMAL DE TROUPEAU

Taille	Force (moyenne)	Dextérité (moyenne)	Constitution (moyenne)	Coup ou tentacule	morsure	Griffes ou dard	Cornes ou queue
Colossal	2d4+40 (45)	2d4+6 (11)	2d8+40 (49)	4d6	2d8	2d6	4d6
Gigantesque	2d4+30 (35)	2d6+4 (11)	2d6+30 (37)	2d6	2d6	2d4	2d8
Très grande	2d4+20 (25)	2d6+5 (12)	2d4+20 (25)	1d8	1d8	1d6	2d6
Grande	2d4+12 (17)	2d6+5 (12)	2d4+14 (19)	1d6	1d6	1d4	1d8
Moyenne	2d4+6 (11)	2d6+8 (15)	1d4+12 (14)	1d4	1d4	1d3	1d6
Petite	2d4+2 (7)	2d6+10 (17)	1d4+10 (12)	1d3	1d3	1d2	1d4
Très petite	1d4 (2)	2d6+12 (19)	1d4+8 (10)	1d2	1d2	1	1d3
Minuscule	1d2 (1)	2d8+12 (21)	1d4+6 (8)	1	1	-	1d2
Infime	1 (1)	2d8+14 (23)	1d4+2 (4)	-	-	-	1

TABLE 14-3 : CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES DU PARASITE

Taille	Force (moyenne)	Dextérité (moyenne)	Constitution (moyenne)	Coup ou tentacule	morsure	Griffes ou dard	Cornes ou queue
Colossal	1d8+31 (36)	1d6+2 (6)	1d6+24 (30)	2d6	2d8	2d6	2d8
Gigantesque	1d8+23 (28)	1d6+4 (8)	1d6+21 (25)	1d8	2d6	2d4	2d6
Très grande	1d8+17 (22)	1d4+7 (10)	1d6+16 (20)	1d6	1d8	1d6	1d8
Grande	1d6+12 (16)	1d4+9 (12)	1d4+11 (14)	1d4	1d6	1d4	1d6
Moyenne	1d6+6 (10)	1d4+11 (14)	1d4+7 (10)	1d3	1d4	1d3	1d4
Petite	1d4+3 (6)	1d4+15 (18)	1d6+4 (8)	1d2	1d3	1d2	1d3
Très petite	1d4 (3)	1d6+18 (22)	1d6+2 (6)	1	1d2	1	1d2
Minuscule	1d2 (1)	1d6+22 (26)	1d6 (4)	-	1	-	1
Infime	1 (1)	1d6+26 (30)	1d4 (3)	-	-	-	-

TABLE 14-3 : CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES DU PRÉDATEUR

Taille	Force (moyenne)	Dextérité (moyenne)	Constitution (moyenne)	Coup ou tentacule	morsure	Griffes ou dard	Cornes ou queue
Colossal	2d10+39 (50)	1d4+3 (6)	2d4+40 (45)	2d6	4d8	2d10	4d6
Gigantesque	2d8+31 (40)	1d4+5 (8)	2d4+30 (35)	1d8	4d6	2d8	2d8
Très grande	2d6+23 (30)	1d4+7 (10)	2d4+20 (25)	1d6	2d8	2d6	2d6
Grande	2d6+13 (20)	1d4+9 (12)	2d4+14 (19)	1d4	2d6	2d4	1d8
Moyenne	2d6+9 (15)	2d4+10 (15)	2d4+12 (17)	1d3	1d8	1d6	1d6
Petite	1d6+6 (10)	2d4+12 (17)	1d4+10 (12)	1d2	1d6	1d4	1d4
Très petite	1d6+2 (6)	2d4+16 (21)	1d4+8 (10)	1	1d4	1d3	1d3
Minuscule	1d6 (3)	2d4+20 (25)	1d4+6 (8)	-	1d3	1d2	1d2
Infime	1d3 (2)	2d4+25 (30)	1d4+2 (4)	-	1d2	1	1

Caractéristiques : Dextérité, Constitution, et Sagesse forment la base des compétences de la plupart des parasites.

Points de Santé : 1d6 par niveau.

Jets de sauvegarde favorables : Vigueur.

Jets de sauvegarde défavorables : Réflexes, Volonté.

Valeurs de caractéristiques mentales : Intelligence 1d4 (moyenne 2), Sagesse 2d4+4 (moyenne 9), Charisme 1d4 (moyenne 2).

Points de compétence au niveau 1 : 10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 1.

Compétences de classe : Discrétion (Dex), Psychologie (Sag), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Survie (Sag), Natation (For ; compétence de classe seulement pour les parasites aquatiques).

Dons initiaux : aucun.

Capacités spéciales : choisissez parmi les suivantes : vision aveugle, respiration aquatique (parasite aquatique seulement), camouflage, vision dans le noir ou vision nocturne, poison, odorat.

PRÉDATEUR

Le comportement typique du prédateur inclut d'être solitaire ou en meute de chasse, de montrer de l'agressivité, de protéger sa progéniture, et de pratiquer la politique « vivant-et-laisser-vivant » à l'égard des adversaires dangereux. Les prédateurs ne réagissent pas bien quand ils sont effrayés mais fuient souvent s'ils ne perçoivent pas leur adversaire comme nourriture. Cependant, les prédateurs peuvent être territoriaux, incité à avoir

un comportement d'intimidation dans l'intention de chasser les intrus.

INFORMATION DE RÈGLE DE JEU

Les prédateurs ont les statistiques de jeu suivantes :

Caractéristiques : Force, Dextérité, et Sagesse forment la base des compétences de la plupart des prédateurs.

Points de Santé : 1d8 par niveau.

Jets de sauvegarde favorables : Vigueur, Réflexes.

Jets de sauvegarde défavorables : Volonté.

Valeurs de caractéristiques mentales : Intelligence 1d6 (moyenne 3), Sagesse 2d8+4 (moyenne 13), Charisme 2d8 (moyenne 9).

Points de compétence au niveau 1 : 12.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2.

Compétences de classe : Escalade (For), Discrétion (Dex), Intimidation (Cha), Saut (For), Psychologie (Sag), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag).

Dons initiaux : choisissez-en ou non parmi les suivants : Science de l'initiative, Attaque en Puissance, Course, Pistage.

Capacités spéciales : choisissez-en ou non parmi les suivantes : vision aveugle, respiration aquatique (prédateur aquatique seulement), camouflage, constriction, réduction des dégâts, vision dans le noir ou vision nocturne, guérison accélérée, étreinte, poison, attaque au galop, odorat, englutissement, présence terrifiante, piétinement.

CHAROIGNARD

TABLE 14-3 : CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES DU CHAROIGNARD

Taille	Force (moyenne)	Dextérité (moyenne)	Constitution (moyenne)	Coup ou tentacule	morsure	Griffes ou dard	Cornes ou queue
Colossal	2d8+31 (40)	1d6 (4)	2d4+30 (35)	2d6	4d6	2d6	2d8
Gigantesque	2d6+25 (32)	1d6+2 (6)	2d4+25 (30)	1d8	2d8	2d4	2d6
Très grande	2d6+17 (24)	1d6+4 (8)	2d4+20 (25)	1d6	2d6	1d6	1d8
Grande	2d4+11 (16)	1d8+5 (10)	2d4+15 (20)	1d4	1d8	1d4	1d6
Moyenne	2d4+5 (10)	1d6+7 (12)	1d8+9 (14)	1d3	1d6	1d3	1d4
Petite	2d4+1 (6)	1d6+12 (16)	1d8+5 (10)	1d2	1d4	1d2	1d3
Très petite	1d4+1 (4)	1d6+16 (20)	1d6+4 (8)	1	1d3	1	1d2
Minuscule	1d3 (2)	1d6+20 (24)	1d6+2 (6)	-	1d2	-	1
Infime	1d2 (1)	1d8+25 (30)	1d6 (4)	-	1	-	-

Le comportement typique d'un charognard inclut de chaparder pour se nourrir, la prudence naturelle, et une attitude patiente vers les sources de nourriture potentielles. Un charognard attend fréquemment jusqu'à ce qu'un adversaire meurt, ou au moins soit affaibli considérablement, avant qu'il n'attaque. Pour cette raison, les charognards sont souvent trouvés dans les emplacements où la proie potentielle aurait une difficulté pour se défendre.

INFORMATION DE RÈGLE DE JEU

Les charognards ont les statistiques de jeu suivantes :

Caractéristiques : Dextérité, Constitution, et Sagesse forment la base des compétences de la plupart des charognards.

Points de Santé : 1d6 par niveau.

Jets de sauvegarde favorables : Vigueur.

Jets de sauvegarde défavorables : Réflexes, Volonté.

Valeurs de caractéristiques mentales : Intelligence 1d3 (moyenne 2), Sagesse 2d4+4 (moyenne 9), Charisme 1d4 (moyenne 2).

Points de compétence au niveau 1 : 10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2.

Compétences de classe : Discrétion (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Fouille (Int), Détection (Sag), Survie (Sag), Natation (For ; seulement pour les charognards aquatiques).

Dons initiaux : aucun.

Capacités spéciales : choisissez-en ou non parmi les suivantes : respiration aquatique (charognard aquatique seulement), camouflage, vision dans le noir ou vision nocturne, étreinte, attaque au galop, odorat, engloutissement.

VERMINE

La vermine sont des omnivores typiquement inintelligents. Ayant peu ou aucune facilité cognitive, ils reçoivent un bonus racial de +10 sur les jets de sauvegarde contre les effets mentaux. La vermine est habituellement plus intéressée à se cacher que de combattre. Généralement, l'attaque d'une vermine implique de grouiller sur une cible (en étant nombreux) ou d'envahir une cible vêtue (en étant seul) pour chercher de la nourriture. Quelque vermine peut se comporter agressivement, surtout en affrontant des adversaires plus petit qu'eux.

INFORMATION DE RÈGLE DE JEU

Les vermines ont les statistiques de jeu suivantes :

Caractéristiques : Force, Dextérité, et Sagesse forment la base des compétences de la plupart des vermines.

Points de Santé : 1d8 par niveau.

Jets de sauvegarde favorables : Vigueur, Réflexes.

Jets de sauvegarde défavorables : Volonté.

Valeurs de caractéristiques mentales : Intelligence 1d2 (moyenne 1), Sagesse 2d6+4 (moyenne 11), Charisme 1d3 (moyenne 2).

Points de compétence au niveau 1 : 15.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 1.

Compétences de classe : Discrétion (Dex), Saut (For), Psychologie (Sag), Déplacement silencieux (Dex), Fouille (Int), Détection (Sag), Survie (Sag), Natation (For ; seulement pour les vermines aquatiques).

Dons initiaux : aucun.

TABLE 14-3 : CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES DE LA VERMINE

Taille	Force (moyenne)	Dextérité (moyenne)	Constitution (moyenne)	Coup ou tentacule	morsure	Griffes ou dard	Cornes ou queue
Colossal	2d8+15 (24)	1d4+3 (6)	2d8+31 (40)	2d6	2d6	2d8	4d6
Gigantesque	2d8+9 (18)	1d4+5 (8)	2d6+13 (20)	1d8	2d8	2d6	2d8
Très grande	2d6+7 (14)	1d4+7 (10)	2d4+9 (14)	1d6	2d6	2d4	2d6
Grande	2d6+3 (10)	1d6+8 (12)	2d4+5 (10)	1d4	1d8	1d6	1d8
Moyenne	2d4+3 (8)	1d6+10 (14)	2d4+3 (8)	1d3	1d6	1d4	1d6
Petite	2d4+1 (6)	1d4+13 (16)	2d4+1 (6)	1d2	1d4	1d3	1d4
Très petite	1d4 (3)	1d4+15 (18)	1d4+1 (4)	1	1d3	1d2	1d3
Minuscule	1d3 (2)	1d4+17 (20)	1d3 (2)	-	1d2	1	1d2
Infime	1d2 (1)	1d6+19 (23)	1d2 (1)	-	1	-	1

Capacités spéciales : choisissez-en ou non parmi les suivantes : vision aveugle, respiration aquatique (vermine aquatique seulement), camouflage, vision dans le noir sur 18 mètres, guérison accélérée, étreinte, poison.

DESCRIPTIONS DE CRÉATURES

Cette section contient un échantillon de créatures de *Chaos et Barbarie*. Chaque description inclut les statistiques d'un membre typique d'espèces.

KRAGRAN

Le kragran est un prédateur qui chasse généralement en meute, s'attaquant aux créatures imprudentes. Il creuse dans le sol d'énormes trous pour y faire son terrier communiquant avec les terriers des autres kragrans par de longues galeries.

Le kragran moyen mesure 2,60 mètres de haut, fait plus de 3,80 mètres de long et pèse environ 900 kg.

Les kragrans apparaissent en grand nombre sur le continent de Ganerlin. Ils s'installent dans des cavernes de diverses montagnes, plus particulièrement les montagnes de Deror et d'Eûthzarth. On en trouve également une foule dans les terres de l'Urtsoï, où ils se disputent des terres avec les kors. Du reste, ces créatures sont chassées, respectées et redoutées dans toute la région de Garkanid, où les tribus de thri-kreens montent régulièrement de tels monstres. Enfin, des marchands kédians en ont également aperçu dans les montagnes de Koreûthz.

Il est dit que les thri-kreens emmènent leurs morts dans les repaires de kragrans pour qu'ils y soient dévorés. La coutume veut que ce soit un membre mâle de la famille du défunt qui prenne en charge le voyage seul avec le cadavre.

Les deux dards de kragran sont utilisés chez les thri-kreens comme arme et trophée de guerre uniquement portés et maniés par les chefs de tribus. La coutume veut que lorsqu'un membre désire être chef, un combat soit pratiqué avec les deux dards d'un kragran, ce dernier tué après une longue chasse.

Kragran : prédateur 7 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Défense 19 (-1 taille, +1 Dex, +9 naturel) ; VD 12 m ; PS/PB 82/20 ; Att +11 corps à corps (1d8+5, 2 queues) ou +9 corps à corps (2d6+2 et venin, morsure) ou +8 distance ; CS odorat, piétinement, venin, vision dans le noir ; JS Réf +6, Vig +10, Vol +6 ; TA G ; espace/allonge 3m/3m ; For 21, Dex 13, Con 20, Int 3, Sag 19, Cha 7. Défi Code D.

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +11, Discrétion +4, Saut +12.

Dons : Attaque en puissance, attaques multiples, Science de l'initiative.

