

*Parce que c'est important de rendre à César
ce qui lui appartient...*

Les illustrations et les textes qui figurent sur ces cartes sont issues du jeu de rôle **Barbarians of Lemuria**, édité par les éditions **Ludosphérik** et illustré par **Emmanuel Roudier**, qui m'ont très gentiment donné leur accord pour leur diffusion à titre gratuit. Je les en remercie sincèrement. Il aurait été dommage que ce travail ne profite qu'à moi.

Certaines illustrations au verso des cartes créatures proviennent également de l'édition *Mythic Edition* de la version originale du jeu.



Laurent Grimbert

ANDRAK



Taille : grande
Milieu : montagnes, plaines

Les andraks sont des fauves ressemblant à des lions noirs à l'épaisse crinière, qui peuvent atteindre plus de trois mètres de long. Ils attaquent à l'aide de leurs crocs acérés et de leurs griffes rétractables. Les andraks qui vivent dans les montagnes de l'Axos sont généralement solitaires, tandis que ceux qui rôdent dans les plaines de Klaar s'organisent en meutes. L'andrak est un des meilleurs prédateurs de Lémurie.

Capacité spéciale

Prédateur : L'andrak lance un dé bonus pour tout ce qui concerne le pistage d'une proie

ATTRIBUTS

Vigueur ...4
Agilité2
Esprit0
Vitalité20

COMBAT

Attaque+3
Dégâtsd6B
Défense2
Protectiond6-3 (1)

AZHDARKHO



Taille : très grande
Milieu : montagnes, plaines

Les azhdarkhos sont de grands lézards volants qui ressemblent un peu à des drakks, en plus petits et plus agiles. Ils sont plus colorés que leurs cousins, avec une peau écailleuse serpentine pouvant présenter différentes nuances de pourpre, de bleu, de rouge et de jaune. Leurs ailes membraneuses peuvent atteindre neuf mètres d'envergure. Comme les drakks, ils aiment emporter leur proie dans leur nid.

Les azhdarkhos sont capables de cracher à 15 mètres de distance un fluide collant qui empêche leur proie et l'empêche de s'enfuir.

Capacité spéciale

Attaque spéciale : Crachat gluant : Une créature touchée par le crachat d'un azhdarkho doit réussir un jet de vigueur Très difficile (-4), sous peine de se retrouver engluée et incapable de se déplacer.

ATTRIBUTS

Vigueur ...5
Agilité1
Esprit-2
Vitalité25

COMBAT

Attaque+2
Dégâtsd6B
Défense2
Protectiond6-3 (1)

ANGUILLE CHASSERESSE



Taille : grande
Milieu : marais, rivières

L'anguille chasserresse est une grosse anguille avec une tête volumineuse, de longs piquants et un corps serpentin. Ce poisson vit normalement dans les eaux douces des marécages et des rivières. Il possède un odorat et un sens du toucher très développés.

Capacité spéciale

Prédateur : l'anguille chasserresse est capable de percevoir les mouvements dans l'eau à plus d'un kilomètre

Attaque spéciale : l'anguille chasserresse a développé une tactique de chasse avec la bioélectricité. Elle crée un champ électrique de faible intensité et détecte tout mouvement à l'intérieur de ce dernier. Dès qu'une proie se trouve à portée, elle libère une décharge de très forte intensité qui assomme sa victime. Pour résister à la décharge électrique, un héros doit réussir un jet de vigueur de difficulté Ardue (-1). En cas d'échec, il perd connaissance pour une durée en rounds égale à 6 moins sa vigueur.

ATTRIBUTS

Vigueur ...3
Agilité1
Esprit0
Vitalité20

COMBAT

Attaque+1
Dégâtsd6
Défense0
Protection0

BANTH



Taille : énorme
Milieu : plaines de Klaar

Les banths sont d'énormes bêtes ressemblant à des tricératops qui vivent dans les plaines de Klaar. Il est possible de les domestiquer et ils sont très appréciés des marchands en raison des charges colossales qu'ils peuvent transporter. Les céruléens les utilisent pour tirer leurs chariots dans la plaine. Quand ils se mettent en colère (ce qui n'est guère fréquent), les banths attaquent avec leurs cornes ou piétinent tous ceux qui se trouvent sur leur chemin.

Capacité spéciale

Attaque timide : Le banth subit un dé de malus aux jets d'attaque

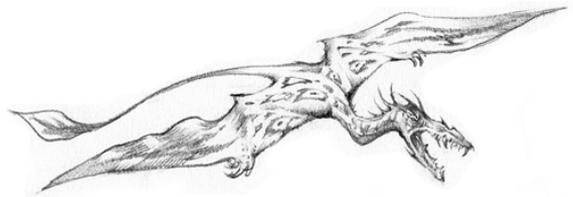
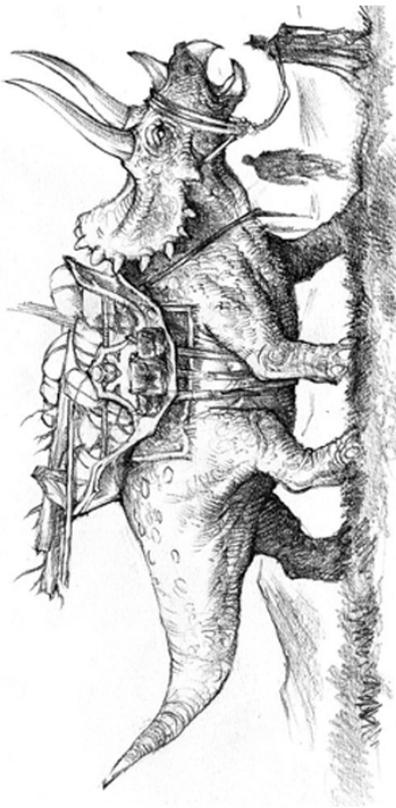
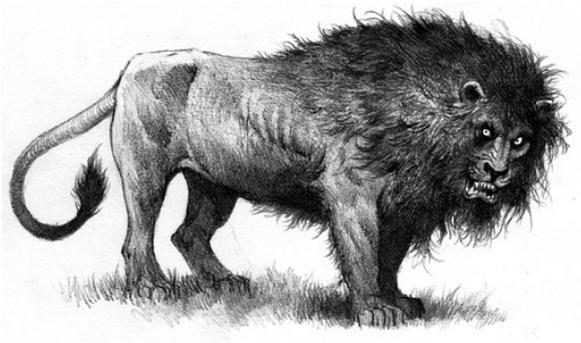
Déficience : vision : le banth subit un dé de malus quand il doit faire appel à sa vision.

ATTRIBUTS

Vigueur ...8
Agilité-3
Esprit-2
Vitalité40

COMBAT

Attaque+0
Dégâtsd6 x 2
Défense0
Protectiond6 (4)



BRONYX



Taille : très grande
Milieu : jungles de Qo et de Qush

Le bronxy est une créature étrange, ressemblant un peu à un chark, en moins énorme. Il possède une longue queue, de puissantes griffes aussi longues qu'une épée courte et une gueule allongée d'alligator, hérissée de crocs acérés. C'est un dangereux prédateur, capable aussi bien d'attaquer avec ses griffes qu'avec sa gueule.

ATTRIBUTS

Vigueur6
Agilité1
Esprit-1
Vitalité30

COMBAT

Attaque+0
Dégâtsd6B
Défense0
Protection ...d6-3 (1)

BUBALUS



Taille : grande
Milieu : sur les berges des rivières du golfe de Satarla ou en bordure des marécages.

Les bubalus sont des bovidés qui ressemblent à des bisons. Très appréciés pour leur viande et leur cuir épais, ils sont aussi utilisés comme bêtes de somme. À l'état sauvage, ils aiment les environnements humides comme les berges de rivières ou de lacs, ou encore les terres marécageuses.

ATTRIBUTS

Vigueur5
Agilité-2
Esprit-2
Vitalité20

COMBAT

Attaque+0
Dégâtsd6B
Défense0
Protectiond6-3 (1)

BÉHÉMATHON



Taille : monstrueuse
Milieu : mers

Le béhémathon est le plus grand monstre marin connu. C'est une gigantesque pieuvre qui possède dix tentacules dont chacun est assez long pour s'enrouler autour d'une galère de guerre. On raconte que le plus gros béhémathon existant vivrait dans les profondeurs de la mer de Vhendis. Au combat, ce monstre attaque à chaque round avec deux tentacules, cependant que les autres s'agitent violemment en battant les flots. S'il touche la même cible avec ses deux tentacules, il l'attrape et tente de l'avalier tout rond ou de l'entraîner au fond de la mer.

Capacité spéciale

Attaques multiples : le béhémathon effectue deux jets d'attaque par round.

ATTRIBUTS

Vigueur ...18
Agilité-4
Esprit-2
Vitalité200

COMBAT

Attaque(x2)+0
Dégâtsd6B x 4
Défense0
Protectiond6 (4)

CATHGAN



Taille : très petite
Milieu : déserts

Les cathgans sont de petites vipères écarlates qui se rencontrent dans les déserts au sud de Malakut et d'Halakh. Leur morsure est particulièrement venimeuse.

Capacité spéciale

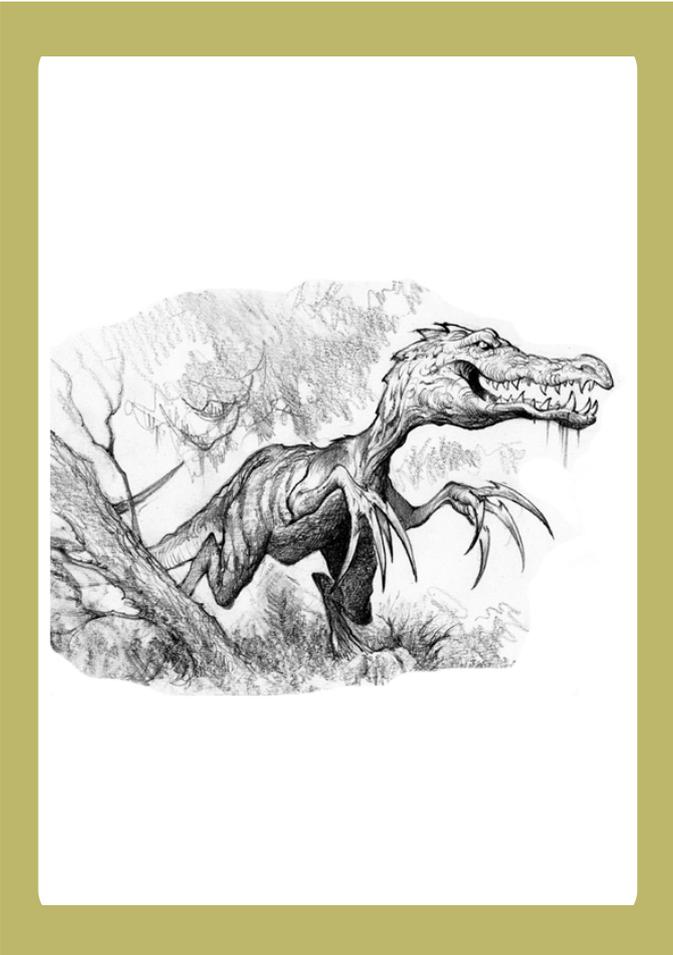
Morsure venimeuse : si le cathgan touche et inflige des dégâts qui passent l'armure, il injecte son venin, capable de paralyser une créature de taille humaine (taille moyenne). Un héros doit réussir un jet de vigueur *Difficile* (-2) sous peine de se retrouver paralysé. Une fois dans cet état, la victime succombera dans l'heure. Les héros affectés peuvent accomplir un nouveau jet de vigueur *Difficile* pour éviter la mort.

ATTRIBUTS

Vigueur-2
Agilité2
Esprit-4
Vitalité2

COMBAT

Attaque+3
Dégâtsd3
Défense4
Protection0



CHARK



Taille : massive

Milieu : jungles de Qo et de Qush

Le redouté *dragon des jungles* habite dans les forêts vierges de Qush et de Qo. La vie de ce monstre, qui ressemble à un tyrannosaure en plus imposant, se résume à une quête permanente de viande fraîche pour remplir son estomac immense et insatiable.

La gueule caverneuse du chark est hérissée de plusieurs rangées de crocs aussi grands que des épées valgardiennes.

ATTRIBUTS

Vigueur ...10

Agilité0

Esprit-1

Vitalité50

COMBAT

Attaque+3

Dégâtsd6B x 2

Défense0

Protection ...d6-1 (3)

COURSIER DES SABLES



Taille : grande

Milieu : déserts

Les coursiers des sables sont de grands oiseaux coureurs ressemblant à des autruches, au plumage ocre et aux pattes puissantes, parfaitement adaptés aux dunes du désert de Beshaar et capables de pointes de vitesse impressionnantes. Les tribus beshaaeries les utilisent comme montures.

ATTRIBUTS

Vigueur3

Agilité2

Esprit-2

Vitalité12

COMBAT

Attaque+1

Dégâtsd6

Défense2

Protection0

CROCATOR



Taille : grande

Milieu : marais, rivières

Ce crocodile géant, à la gueule puissante aux dents acérées, peut aisément être confondu avec un tronc à la dérive quand il se laisse flotter à la surface de l'eau, avant de passer brusquement à l'attaque avec une vitesse fulgurante. Très agile dans l'eau, le crocator est beaucoup plus pataud sur terre.

Capacité spéciale

Camouflage : quand il flotte immobile à fleur d'eau, le crocator est difficile à repérer et bénéficie d'un dé de bonus pour se cacher.

ATTRIBUTS

Vigueur ...4

Agilité1 (-1 sur la terre ferme)

Esprit-2

Vitalité20

COMBAT

Attaque+2

Dégâtsd6B

Défense0

Protection ...d6-2 (2)

DEODARG



Taille : massive

Milieu : jungles

Gigantesque croisement de félin et de reptile, le deodarg est un des prédateurs les plus redoutables des jungles de Lémurie. On raconte que les deodargs furent créés par les Rois-Sorciers pour garder leurs ziggourats et leurs citadelles et qu'ils se seraient répandus dans les jungles sauvages après la chute de leurs maîtres.

Les deodargs ont deux coeurs et deux cerveaux, ce qui les rend quasiment invincibles, et seuls les plus puissants héros osent les affronter. Ils attaquent avec leurs griffes acérées, et leurs mâchoires ont la puissance d'un étou. Ce sont de remarquables pisteurs, capables de sentir le sang à plus d'un kilomètre de distance.

Capacité spéciale

Prédateur : Le déodarg lance un dé bonus pour tout ce qui concerne le pistage d'une proie

Attaque féroce : Le déodarg bénéficie d'un dé de bonus aux jets d'attaque

ATTRIBUTS

Vigueur ...10

Agilité2

Esprit1

Vitalité55

COMBAT

Attaque+3

Dégâtsd6B x 2

Défense4

Protectiond6 (4)



DINOHYUS



Taille : énorme
Milieu : jungles

Le dinohyus est une sorte de phacochère géant. Il possède un crâne allongé qui abrite un petit cerveau, deux saillies osseuses à l'arrière de la mâchoire inférieure, des incisives émoussées et de larges et puissantes canines. Son cou trapu est prolongé d'une bosse entre les épaules, formée de piquants qui hérissent également sa colonne vertébrale sur toute sa longueur. Il se nourrit de plantes, de racines et de champignons. Ses longues pattes lui confèrent une rapidité surprenante compte tenu de sa masse. Le dinohyus est réputé pour avoir un sale caractère.

Un individu moyen mesure près de 3,5 m de long (à elle seule, sa tête allongée mesure près d'un mètre) pour 1,80m au garrot.

Capacité spéciale

Attaque féroce : Le dinohyus bénéficie d'un dé de bonus aux jets d'attaque

ATTRIBUTS

Vigueur8
Agilité-2
Esprit-2
Vitalité40

COMBAT

Attaque+1
Dégâtsd6 x 2
Défense0
Protection ...d6-2 (2)

DRAKK



Taille : massive
Milieu : montagnes, plaines

Les drakks sont des monstres volants qui ressemblent à des ptérodactyles géants. Ils ont un corps écailleux et serpentin, et des ailes membraneuses semblables à celles d'une chauve-souris, mais qui dépassent les treize mètres d'envergure. Leur tête hideuse, au bout d'un long cou sinueux, se termine sur un énorme bec crochu. Ils ont de petits yeux rouges et cruels, et le sommet de leur crâne est couronné d'une crête de piquants de couleur bleue. Ils sont armés de grandes serres d'oiseau aux ergots tranchants qu'ils déploient sous leur ventre jaunâtre. Une longue queue ophidienne prolonge leur corps. Les drakks aiment emporter leurs proies dans leur nid, surtout s'ils ont des jeunes à nourrir.

ATTRIBUTS

Vigueur9
Agilité0
Esprit-2
Vitalité45

COMBAT

Attaque+3
Dégâtsd6B x 2
Défense3
Protection ...d6-3 (1)

DRACOPHON



Taille : très grande
Milieu : plaines, jungles

Avec ses six pattes courtes et larges comme des souches, sa peau épaisse et son air pataud, le dracophon peut donner l'impression d'être un gros herbivore placide... jusqu'à ce que vous aperceviez les énormes crocs qui saillent de sa gueule et indiquent que vous avez affaire à un prédateur.

Le régime alimentaire d'un dracophon consiste essentiellement en serpents et en créatures vermiformes géantes qui vivent à l'orée de la jungle ou qui sont enfouis sous l'herbe des plaines. Les dents du dracophon sont particulièrement adaptées pour se saisir d'une proie serpentine et ondulante. Lorsqu'il est effrayé ou en colère, le dracophon se dresse sur ses deux pattes arrière pour adopter une posture plus intimidante.

ATTRIBUTS

Vigueur7
Agilité0
Esprit-3
Vitalité35

COMBAT

Attaque+1
Dégâtsd6B
Défense1
Protection ...d6-3 (1)

ELASMOTHERIUM



Taille : massive
Milieu : plaines

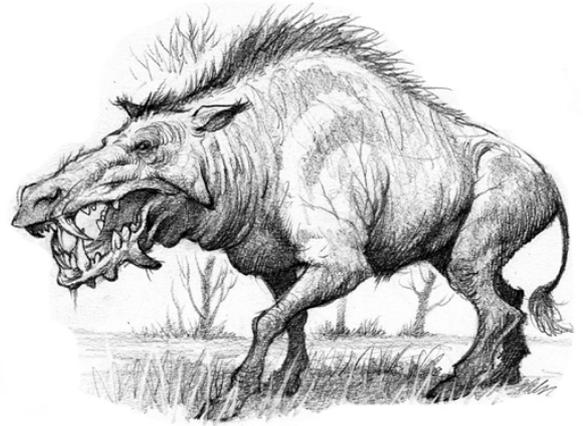
L'élasmotherium ressemble à un rhinocéros au museau armé d'une longue corne. Il mesure près de 4 m au garrot, pour 6 m de long, avec une corne de 1,80 m de long. C'est un animal solitaire et diurne. Il fuit généralement les hommes, sauf quand il est blessé ou quand il protège sa progéniture, et peut se montrer particulièrement dangereux lorsqu'il se sent acculé.

ATTRIBUTS

Vigueur ...10
Agilité-3
Esprit-2
Vitalité45

COMBAT

Attaque+1
Dégâtsd6B x 2
Défense0
Protection ...d6-1 (3)



ELDAPHON



Taille : massive
Milieu : plaines

L'eldaphon est un mastodonte à la longue trompe, encadrée de défenses pouvant dépasser 4 m de longueur. Les nomades bleus les montent parfois pour partir au combat, mais les eldaphons sont connus pour être difficiles à dresser et à contrôler. Ils attaquent avec leurs défenses ou en piétinant ceux qui se dressent sur leur chemin.

ATTRIBUTS

Vigueur ...11
Agilité-2
Esprit-2
Vitalité50

COMBAT

Attaque+0
Dégâtsd6B x 2
Défense0
Protectiond6-2 (2)

FROSSOR



Taille : petite
Milieu : plaines, jungles

Ce croisement de reptile et de mammifère mesure un peu plus d'un mètre de long. Il est couvert d'une fourrure grise et possède de puissantes griffes au bout de ses pattes antérieures, qui lui servent à creuser la terre pour trouver les termites dont il se nourrit. Le frossor a de petites dents, un long museau et une longue langue. Il n'attaque que rarement les hommes.

ATTRIBUTS

Vigueur ...0
Agilité-1
Esprit-1
Vitalité5

COMBAT

Attaque+0
Dégâtsd6M
Défense0
Protection0

FANGEUX



Taille : grande
Milieu : marais, rivières

Lointains cousins de la pieuvre, les fangeux vivent dans les marécages et s'aventurent parfois dans des cours d'eau. Ils possèdent 4 tentacules ainsi que 4 pieds semblables à ceux d'un escargot, grâce auxquels ils peuvent s'aventurer sur la terre ferme plusieurs jours d'affilée. Ils attrapent leur proie à l'aide de leurs 2 tentacules antérieurs et l'amènent à leur bouche, en espérant que le venin de leur morsure la tue sans attendre.

Capacité spéciale

Attaques multiples : le fangeux effectue deux jets d'attaque. Il doit toucher avec ses 2 tentacules pour attraper une proie afin de pouvoir la mordre. La victime peut se libérer en réussissant un jet de vigueur *Difficile* (-2), ou subir une morsure automatique au round suivant.

Morsure venimeuse : le venin tue sur le champ une proie de taille petite ou moins. Les héros doivent réussir un jet de vigueur *Très difficile* (-4) à chaque round pour ne pas mourir. En cas d'échec, la mort survient en 3 rounds.

ATTRIBUTS

Vigueur2
Agilité1 (-1 sur terre)
Esprit-1
Vitalité20

COMBAT

Attaque ...(x 2)+2 (+0 sur terre)
Dégâtscf ci-dessus
Défense ...1 (0 sur terre)
Protection0

GANUC



Taille : minuscule
Milieu : plaines

Petit phytophage sauteur, le ganuc présente à la fois des caractéristiques de mammifère et de reptile. Il tient confortablement dans la paume d'une main ; à Satarla ainsi que dans d'autres cités, les ganucs sont élevés comme animaux de compagnie pour les enfants. Certaines espèces de ganucs sont venimeuses, alors faites attention à ce que vous achetez !

Capacité spéciale

Morsure venimeuse affecte que les créatures de taille moyenne ou moins. La victime subit un malus de -1 à tous ses jets d'action pendant une demi-journée, à moins de réussir un jet de vigueur *Moyen* (0) pour résister au venin.

ATTRIBUTS

Vigueur ...-3
Agilité2
Esprit-3
Vitalité1

COMBAT

Attaque+1
Dégâts1
Défense0
Protection0



JEMADAR



Taille : très grande
Milieu : montagnes, plaines

Les jemadars sont d'énormes prédateurs à la peau épaisse de couleur pourpre. Ils ressemblent un peu à un croisement entre un chat sauvage et un raptor, mais avec six longues pattes armées de griffes acérées, une queue à piquants et des crocs terrifiants. On les rencontre généralement dans les collines au pied de la chaîne des Besharoon. Ils peuvent se dresser sur leurs deux pattes arrière pour déchirer leur proie avec leurs quatre autres pattes, et leur morsure a la réputation d'être fatale.

ATTRIBUTS

Vigueur ...6
Agilité1
Esprit0
Vitalité30

COMBAT

Attaque+4
Dégâtsd6B x 2
Défense3
Protectiond6-2 (2)

JIT



Taille : minuscule
Milieu : jungles, marais

La jit est une petite araignée jaune à pois rouges. Elle apprécie les environnements chauds et humides et vit essentiellement dans les jungles et les marécages

Capacité spéciale

Attaque spéciale : quand une jit mord une créature vivante, lancez un d6. Sur un **1**, la jit injecte ses oeufs dans la plaie. Après quelques jours, des centaines d'araignées éclosent et se frayent un chemin dans la chair de leur hôte en provoquant généralement sa mort. Si un médecin s'occupe de la plaie moins d'une heure après la morsure, il pourra en retirer les oeufs avant qu'ils se soient insinués en profondeur. Sinon, il est encore possible d'intervenir durant les premières 24 heures en rouvrant la plaie pour en extraire les oeufs (infligeant d6 dégâts à l'hôte). Passé ce délai, il est trop tard pour intervenir : les araignées éclosent et sortent de leur hôte en creusant, ce qui lui inflige d6x2 dégâts.

ATTRIBUTS

Vigueur ...-4
Agilité4
Esprit-4
Vitalité1

COMBAT

Attaque+2
Dégâts1
Défense5
Protection0

KALATHORN



Taille : gigantesque
Milieu : mers

Le kalathorn est un serpent de mer géant, deux fois plus long qu'une galère de guerre. Il ressemble à un plésiosaure préhistorique.

ATTRIBUTS

Vigueur ...14
Agilité-1
Esprit-2
Vitalité70

COMBAT

Attaque+1
Dégâtsd6B x 4
Défense0
Protectiond6-1 (3)

KROARK



Taille : grande
Milieu : tous

Le kroark est une créature reptilienne à la peau gris-vert qui se tient sur ses deux puissantes pattes postérieures. Il peut être dressé pour la monte et pour le combat, mais c'est un animal rétif ; un kroark bien entraîné peut donc valoir une petite fortune.

ATTRIBUTS

Vigueur ...4
Agilité1
Esprit-2
Vitalité15

COMBAT

Attaque+2
Dégâtsd6B
Défense2
Protectiond6-3 (1)



KYPHUS



Taille : très petite
Milieu : tous

Croisement de mammifère et de reptile, le kyphus ressemble à un petit lézard à fourrure avec des dents de rongeur. Il ne mesure pas plus de 30 cm de long et se nourrit d'insectes et de larves. On le trouve un peu partout en Lémurie, mais ceux qui vivent dans les plaines et les déserts ont généralement un pelage plus rare et ressemblent davantage à un petit lézard.

ATTRIBUTS

Vigueur-2
Agilité0
Esprit-2
Vitalité2

COMBAT

Attaque+1
Dégâtsd6-2
Défense0
Protection0

LOUP



Taille : moyenne
Milieu : tous

Déjà dangereux en soi, c'est en meute que le loup devient un prédateur redoutable.

ATTRIBUTS

Vigueur1
Agilité2
Esprit-1
Vitalité10

COMBAT

Attaque+3
Dégâtsd6
Défense1
Protection0

LOUP GÉANT



Taille : grande
Milieu : tous

Plus grand et plus imposant qu'un loup ordinaire, le loup géant se distingue également de ses congénères par le fait qu'il est le plus souvent un animal solitaire

ATTRIBUTS

Vigueur4
Agilité1
Esprit-1
Vitalité20

COMBAT

Attaque+2
Dégâtsd6B
Défense0
Protectiond6-3 (1)

MYTHUNGA



Taille : énorme
Milieu : montagnes, bord de mer

Cet immense oiseau aux serres puissantes est capable d'emporter un homme pour le dévorer dans son nid, sur la cime d'une montagne. Il se cache dans le soleil ou derrière des bancs de nuages pour rester invisible et émet un cri puissant au moment où il fond sur sa proie.

ATTRIBUTS

Vigueur ...7
Agilité1
Esprit0
Vitalité35

COMBAT

Attaque+4
Dégâtsd6B
Défense2
Protection0



OURS DES CAVERNES / POLAIRE



Taille : énorme
Milieu : montagnes, tundra

Dressé sur ses pattes arrière, cet ours peut dépasser les trois mètres de hauteur. Ses griffes redoutables sont capables de réduire un homme en charpie, tout comme ses mâchoires puissantes aux dents pointues de carnivore.

Les ours polaires ont un pelage blanc et vivent dans le Grand Nord. Leur fourrure est très recherchée, mais bien difficile à obtenir !

ATTRIBUTS
Vigueur8
Agilité0
Esprit-1
Vitalité40

COMBAT
Attaque+2
Dégâtsd6 x 2
Défense1
Protectiond6-2 (2)

PARVALUS



Taille : grande
Milieu : plaines

Le parvalus est un équidé qui vit en grands troupeaux, essentiellement dans les plaines de Klaar et dans les vastes prairies entre Parsool et Malakut. Il possède un pelage présentant diverses nuances de brun ou de gris, parfois noir, souvent rayé. La crinière est courte, ou longue s'il est domestiqué. Plus docile et facile à dresser qu'un kroark, le parvalus fait une excellente monture.

Capacité spéciale

Attaque timide : Le parvalus subit un dé de malus aux jets d'attaque

ATTRIBUTS
Vigueur4
Agilité1
Esprit-2
Vitalité15

COMBAT
Attaque+0
Dégâtsd6
Défense0
Protection0

PHONG



Taille : petite
Milieu : tous

Les phongs sont des chauves-souris suceuses de sang de la taille d'un petit chat, qui chassent en grandes nuées.

Capacité spéciale

Attaque nocturne : si une phong est en mesure de mordre une victime sans que celle-ci se réveille, elle aspire son sang, ce qui se traduit par la perte d'un point de vitalité toutes les 5 minutes. Une phong peut boire jusqu'à 4 points de vitalité avant d'être rassasiée. Souvent, les victimes ne se rendent compte qu'elles ont été la proie de phongs qu'en se réveillant au matin et en se sentant "vidées".

ATTRIBUTS
Vigueur-1
Agilité3
Esprit-2
Vitalité3

COMBAT
Attaque+2
Dégâtsd6M
Défense3
Protection0

PHORORACOS



Taille : grande
Milieu : déserts

Ces énormes oiseaux coureurs qui n'ont plus que des vestiges d'ailes ressemblent aux coursiers des sables, mais en bien plus grands et bien plus hideux. Ils possèdent des pattes aux serres impressionnantes et un bec acéré, qui font d'eux l'un des prédateurs les plus redoutés des sables de Beshaar. Ils tuent leur proie en l'écrasant violemment au sol, s'y reprenant à plusieurs reprises si besoin est.

Capacité spéciale

Attaque féroce : quand il touche une créature de taille moyenne ou moins, le Phororacos peut choisir de saisir sa proie dans son bec et de l'écraser au sol, ajoutant +2 aux dégâts de son attaque.

ATTRIBUTS
Vigueur4
Agilité-1
Esprit-1
Vitalité30

COMBAT
Attaque+2
Dégâtsd6B
Défense0
Protection0



POAD



Taille : colossale
Milieu : marais, rivières

Les poads sont d'énormes serpents-dragons qui vivent dans les cours d'eau. Quand ils ont faim (ce qui leur arrive fréquemment), ils n'hésitent pas à attaquer les barges et les galères qui naviguent sur les rivières. Leur peau épaisse peut présenter une grande variété de couleurs.

ATTRIBUTS

Vigueur12
Agilité0
Esprit-1
Vitalité60

COMBAT

Attaque+2
Dégâtsd6 x 3
Défense0
Protectiond6-2 (2)

PURGAT



Taille : petite
Milieu : tous

Le purgat est un petit mammifère un peu semblable au rat, à la fourrure marron et à la longue queue squameuse. Il se nourrit normalement de larves, d'insectes et de végétaux. Mais c'est un opportuniste que l'on rencontre partout où il peut trouver facilement de la nourriture : dans les fermes, les caves, les égouts ou dans les cales des navires. Certains prétendent que les purgats propagent les maladies. Seul, le purgat est plutôt inoffensif, mais il peut devenir dangereux dès qu'il se rassemble en meute.

ATTRIBUTS

Vigueur-1
Agilité1
Esprit0
Vitalité3

COMBAT

Attaque+1
Dégâts ...d6M
Défense1
Protection0

SARDOLITH



Taille : gigantesque
Milieu : jungles

Le sardolith est un dinosaure quadrupède à la peau épaisse couverte de petites plaques osseuses. Mais le sardolith est surtout impressionnant à cause de sa paire de têtes ophidiennes au sommet de ses 2 longs cous. Chez certains spécimens, une des têtes possède une morsure particulièrement venimeuse.

Capacité spéciale

Attaques multiples : le sardolith peut effectuer 2 jets d'attaque contre la même cible ou contre des cibles différentes.

Morsure venimeuse : le poison de la morsure du sardolith tue sur-le-champ toute créature de taille *petite* ou moins. Pour les autres, il faut réussir un jet de vigueur de difficulté *Impossible* (-6) pour résister au poison. En cas d'échec, la victime sombre dans un coma qui dure 1d6 jours et se conclut par la mort, si un antidote n'est pas administré. Tous les sardoliths ne possèdent pas cette capacité spéciale.

ATTRIBUTS

Vigueur14
Agilité-2
Esprit-2
Vitalité70

COMBAT

Attaque(x2) +0
Dégâtsd6 x 3
Défense0
Protectiond6 (4)

SCORPION-ARAIGNÉE



Taille : moyenne
Milieu : déserts, plaines

Cet hybride de scorpion et d'araignée peut atteindre un mètre de long. Il est noir, avec de grosses pinces et un dard au bout de sa queue. Les scorpions-araignées sont extrêmement agressifs et n'hésitent pas à attaquer des créatures bien plus grosses qu'eux ; pour cela, il leur arrive parfois de chasser en groupe. Leur dard injecte une toxine qui paralyse leur proie. Des on-dit parlent de scorpions-araignées géants qui vivraient dans les régions les plus inhospitalières au cœur du désert.

Capacité spéciale

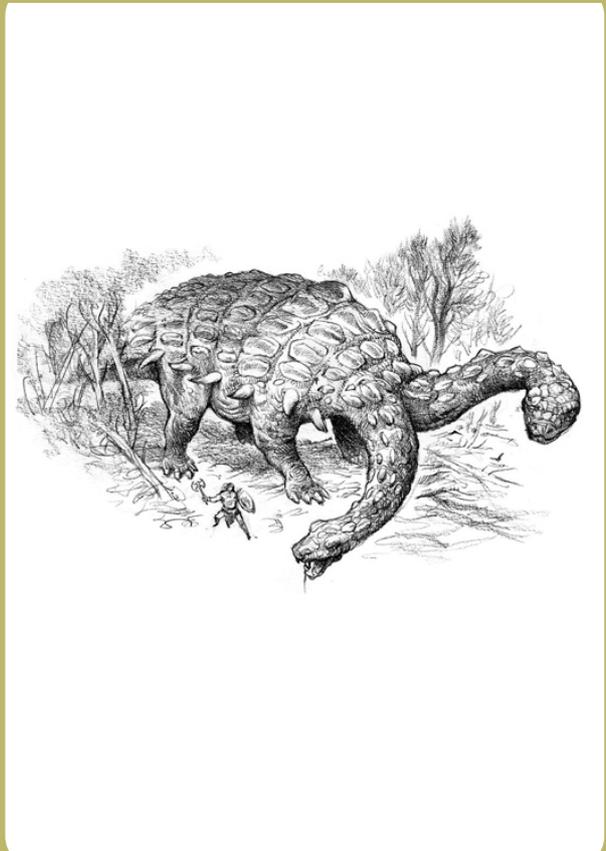
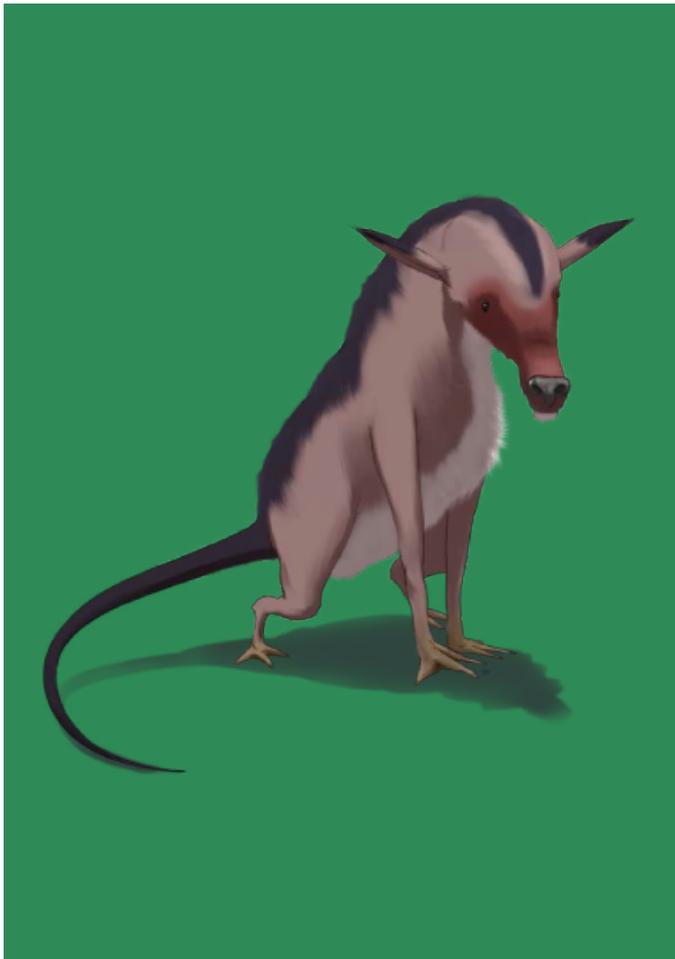
Dard venimeux : le venin du scorpion-araignée paralyse sur-le-champ toute créature de taille *grande* ou moins. Les héros ont droit à un jet de vigueur *Ardu* (-1) pour résister au venin. Une fois paralysée, la victime succombera dans l'heure. Les héros affectés peuvent accomplir un nouveau jet de vigueur *Ardu* pour éviter la mort.

ATTRIBUTS

Vigueur0
Agilité0
Esprit-2
Vitalité8

COMBAT

Attaquepinces : +2, d6M
Attaquedard : +0, d3 + poison
Défense0
Protection ...d6-2 (2)



SCORPION-ARAIGNÉE GÉANT



Taille : colossale
Milieu : déserts, plaines

Il s'agit de la version géante du scorpion-araignée normal.

Capacité spéciale

Dard venimeux : le venin du scorpion-araignée paralyse sur-le-champ toute créature de taille *immense* ou moins. Les héros ont droit à un jet de vigueur *Très difficile* (-4) pour résister au venin. Une fois paralysée, la victime succombera dans l'heure. Les héros affectés peuvent accomplir un nouveau jet de vigueur *Très difficile* pour éviter la mort.

ATTRIBUTS

Vigueur10
Agilité-1
Esprit-1
Vitalité60

COMBAT

Attaquepincés : +3, d6 x 2
Attaquedard : +1, d6 + poison
Défense0
Protectiond6 (4)

SINGE DES NEIGES



Taille : grande
Milieu : montagnes, toundras

Ce primate bipède se rencontre dans les terres gelées du Nord ou en altitude dans les chaînes de montagnes. Ressemblant à un grand singe, il possède quatre bras et a un tempérament bien plus agressif que ses cousins. Il est, paraît-il, une variété très rare de ces singes qui se serait adaptée aux climats humides et chauds de certaines jungles. Mais peut-être ne s'agit-il là que d'une légende sans fondement...

Capacité spéciale

Attaque féroce : Le singe des neiges bénéficie d'un dé de bonus aux jets d'attaque

ATTRIBUTS

Vigueur ...5
Agilité0
Esprit-1
Vitalité15

COMBAT

Attaque+1
Dégâtsd6B
Défense1
Protection0

TRIOTAUR



Taille : très grande
Milieu : jungles

Le triotaure ressemble un peu à un banth, mais possède une épaisse collerette osseuse au niveau du cou, une courte corne sur le museau, et deux défenses qui encadrent sa gueule. Bien plus agressif que le placide banth, il est très difficile à dresser.

ATTRIBUTS

Vigueur7
Agilité-2
Esprit-2
Vitalité30

COMBAT

Attaque+2
Dégâtsd6B
Défense0
Protectiond6-1 (3)

URSAVUS



Taille : moyenne
Milieu : jungles

L'ursavus est une sorte d'ours, un peu plus petit qu'un homme adulte, avec des traits qui rappellent à la fois le chien et le félin. Il vit et chasse dans les arbres, se nourrissant d'oiseaux et de leurs oeufs, de petits singes et d'autres animaux arboricoles. Il arrive parfois qu'il se jette sur une proie qui passe au sol, mais il attaque rarement l'homme, à moins d'être affamé.

ATTRIBUTS

Vigueur0
Agilité1
Esprit-1
Vitalité10

COMBAT

Attaque+2
Dégâtsd6
Défense0
Protection0



UZEG



Taille : moyenne
Milieu : tous

L'uzeg est une sorte de petit rat sans pelage, aux yeux d'un vert brillant et aux longs crocs venimeux. Il atteint parfois la taille d'un petit chien, mais certains récits parlent d'uzegs encore plus gros qui hanteraient les égouts des grandes cités.

ATTRIBUTS

Vigueur-1
Agilité2
Esprit-1
Vitalité5

COMBAT

Attaque+2
Dégâts ...d6M
Défense3
Protection0

VENATOR



Taille : moyenne
Milieu : plaines, jungles

Le venator est un petit prédateur rapide qui marche sur ses deux pattes postérieures et ressemble à une version miniature du chark. Il est un peu plus petit qu'un homme adulte, possède deux courtes pattes antérieures, de grands yeux, un long cou et une petite tête terminée par un bec osseux.

ATTRIBUTS

Vigueur0
Agilité2
Esprit-2
Vitalité10

COMBAT

Attaque+3
Dégâtsd6
Défense2
Protection0

VER DES GLACES



Taille : moyenne
Milieu : montagnes, toundras

Ces gros vers à la fourrure blanche vivent dans les terres gelées du Nord ou les montagnes. Ils sont lents, mais rusés et très discrets, et chassent à l'affût. Ils ont également la capacité d'exhaler une fine brume somnifère.

Capacité spéciale

Camouflage : dé bonus pour se cacher

Attaque timide : dé malus aux jets d'attaque

Attaque spéciale : brume somnifère : Le ver exhale devant sa gueule un nuage de gaz jusqu'à 3m. Les héros pris dans le nuage commencent par se sentir somnolents. Les 2 premiers rounds, ils subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et se déplacent à la moitié de leur vitesse. Le 3e round, ils doivent réussir un jet de vigueur *Ardu* (-1) ou tomber inconscients. En cas de réussite, ils mettent encore 2 rounds à se débarrasser de cette somnolence. Une fois inconscient, un héros se réveille au bout de 5 minutes s'il réussit un jet de vigueur *Ardu* (-1) ; sinon, au bout d'une heure environ.

ATTRIBUTS

Vigueur ...3
Agilité0
Esprit1
Vitalité10

COMBAT

Attaque+0
Dégâtsd6
Défense0
Protectiond6-3 (1)

XOLAG



Taille : moyenne
Milieu : grottes humides, jungles, marais

Carnivore hybride d'animal et de champignon, le xolag est doué d'une capacité de mouvement limitée et capture de petits animaux (et occasionnellement un homme imprudent) à l'aide de ses deux longs pseudopodes.

Capacité spéciale

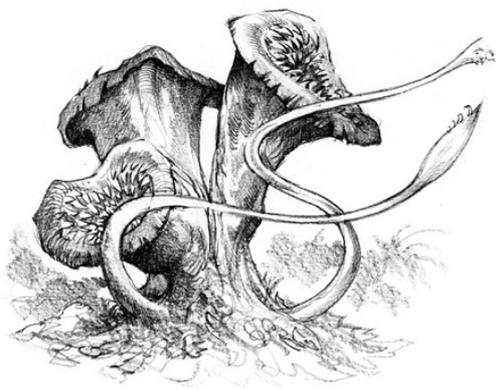
Attaque multiple : Le xolag effectue 2 jets d'attaque

ATTRIBUTS

Vigueur2
Agilité-1
Esprit-2
Vitalité8

COMBAT

Attaque(x2) +1
Dégâtsd6M
Défense0
Protection0



XOLTH



Taille : moyenne

Milieu : grottes humides, souterrains

Le xolth est une limace gigantesque et hideuse qui rôde dans les grottes, les catacombes et les cités ensevelies de Lémurie. Aveugle, il absorbe sa nourriture en enveloppant ses proies dans la masse gélatineuse de son corps amiboïde. Les plus gros xolth sont virtuellement indestructibles, et un xolth continue à grossir tout au long de sa vie. Un spécimen d'une taille titanesque (mesurant, dit-on, 300 m de long) fut jadis l'objet d'un culte dépravé dans les catacombes de Qeb. D'après ce qui est raconté dans l'Edda pourpre, les xolth craindraient le feu.

Capacité spéciale

Peur du feu : un xolth évitera autant que possible le feu.

Attaque spéciale : une fois enveloppé dans la masse gélatineuse du xolth, un héros devra tuer le monstre pour se sortir de là. Mais à chaque round passé dans le corps du xolth, il subit d6 dégâts.

ATTRIBUTS

Vigueur16

Agilité-3

Esprit-3

Vitalité85

COMBAT

Attaque+1

Dégâtsspécial

Défense0

Protectiond6 (4)

YORTH



Taille : grande

Milieu : jungles, montagnes, plaines

Les yorths sont de grands prédateurs qui présentent une crête osseuse pointue le long du dos et deux cornes atrophiées au sommet du crâne.

Ils mesurent jusqu'à 2,5 m de long à l'âge adulte. Leur couleur varie en fonction de leur habitat. Ils se rencontrent essentiellement dans les jungles, mais parfois aussi au pied des montagnes ou même dans les plaines de Klaar.

ATTRIBUTS

Vigueur ...4

Agilité2

Esprit-1

Vitalité20

COMBAT

Attaque+3

Dégâtsd6B

Défense2

Protection ...d6-3 (1)

ZATHOG



Taille : énorme

Milieu : marais

Ce reptile des marais ressemble un peu à un crocator géant. Sa peau gris-vert ou gris-marron est très épaisse et résistante, et sa gueule énorme est hérissée de plusieurs rangées de crocs venimeux.

Capacité spéciale

Attaque venimeuse : un héros mordu par un zathog doit effectuer un jet de vigueur *Difficile* (-2). En cas d'échec, il subit 2 dégâts de poison. Chaque round suivant, le héros subit 2 dégâts de plus. Pour chaque point de vitalité perdu à cause du poison, le héros reçoit un malus de -1 à tous ses jets, jusqu'à ce qu'il soit guéri (jet d'action *Difficile* par un médecin). Si le héros tombe à 0 point de vitalité, il sombre dans l'inconscience et doit faire un nouveau jet de vigueur *Difficile* (-2). En cas de succès, il reste stable, ne subit plus de dégâts de poison, mais ne reprend conscience que s'il réussit un jet de vigueur *Ardu* (-1, 1 essai /jour), qu'un médecin le soigne (jet d'action *Difficile*) ou qu'un alchimiste lui administre un antidote.

ATTRIBUTS

Vigueur8

Agilité-1

Esprit-2

Vitalité40

COMBAT

Attaque+2

Dégâtsd6 x 2

Défense0

Protection ...d6-2 (2)

ZULLTHEGG (DÉMON MINEUR)



Zullthegg est une créature dégingandée et simiesque qui se déplace à quatre pattes, mais peut se redresser sur ses pattes arrière, dominant d'une bonne tête un homme de taille moyenne. Sa peau est d'un vert marronnasse, il a de longs bras et des jambes courtaudes sous un torse étiré. Il est plus fort que son corps émacié ne le laisse penser, et ne manque pas non plus d'agilité. Au bout de ses doigts poussent de longs ongles qu'il peut projeter comme des fléchettes (au double de la portée des fléchettes normales).

Zullthegg semble appartenir à une « famille » de démons mineurs présentant de grandes similitudes. Il est possible que « Zullthegg » soit un nom propre, ou celui de la race démoniaque à laquelle ce démon appartient.

Capacité spéciale

Armes améliorées : fléchettes démoniaques

ATTRIBUTS

Vigueur1

Agilité2

Esprit-1

Aura0

VITALITE11

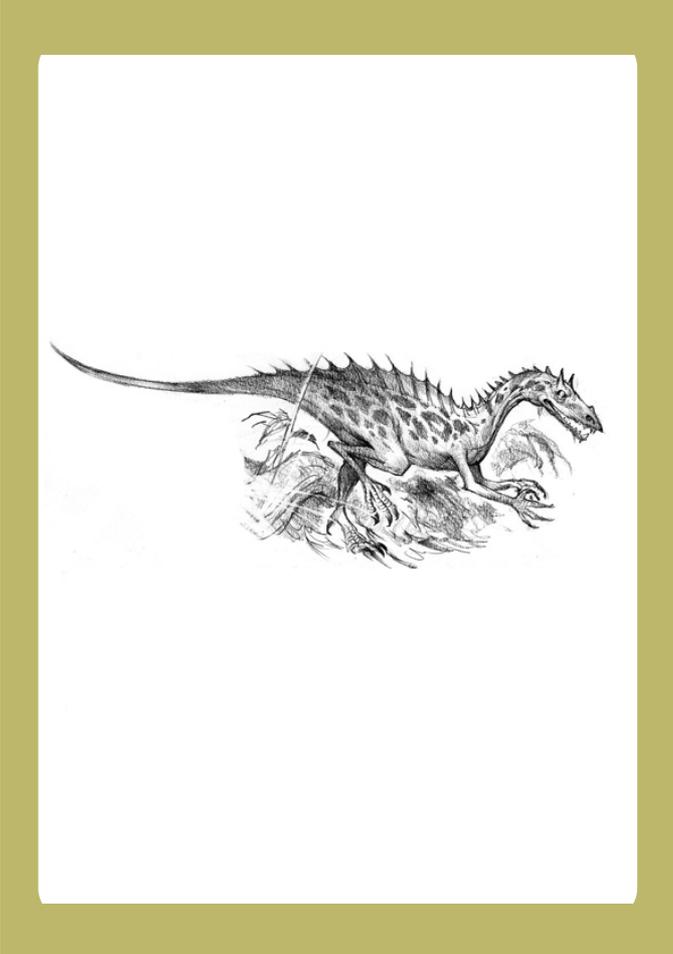
COMBAT

Mêlée0

Tir2

Défense0

Dégâtsd6M



MAZALLAKOS (DÉMON MAJEUR)



Mazallakos le Voilé est un démon majeur qui nourrit un ressentiment à l'égard des mortels. Mazallakos est calme et posé, ne perdant jamais son sang-froid, et prêt à patienter et à comploter aussi longtemps que nécessaire pour exercer sa vengeance contre ceux qui ont su s'attirer sa haine froide. Son apparence exacte reste un mystère, car il apparaît entièrement voilé sous plusieurs couches de gaze noire. Il se déplace avec des mouvements sinueux, possède une forme vaguement humanoïde et semble flotter juste au-dessus du sol.

Capacité spéciale

Forme Humaine : le démon reprend sa forme démoniaque dès qu'il se bat / subit une blessure.

Intangible : le démon ne peut être blessé que par la sorcellerie ou l'alchimie.

Savoir spécial : érudit 6

Télépathie : le démon a le pouvoir de lire dans les pensées et d'implanter des suggestions

ATTRIBUTS

Vigueur2

Agilité4

Esprit5

Aura1

VITALITE ...32

COMBAT

Mêlée4

Tir0

Défense4

Dégâtsd6B

ROIS-SORCIERS MORTS-VIVANTS



Avec leur visage blafard et squelettique, ils ressemblent aux morgal avec qui, dit-on, ils partageraient un ancêtre commun. Les Rois-Sorciers morts-vivants sont d'une malfaisance démente et se terrent dans des cryptes obscures et des souterrains perdus, attendant que revienne l'heure où ils pourront de nouveau gouverner le monde. Même si leurs pouvoirs se sont étioyés au fil des siècles, ils savent encore manier les nécromancies sacrilèges qui avaient jadis fait d'eux les êtres les plus puissants sur cette terre. On raconte que les magiciens de Zalut recevraient leurs ordres de Zorphalar, un Roi-Sorcier mort-vivant si vieux qu'il était présent à la bataille du gouffre d'Hyrdral, quand ses frères furent vaincus et contraints de se terrer pour éviter la destruction.

Capacité spéciale

Magie des Rois-Sorciers : dé bonus pour les sorts

Pouvoir du Néant

Inquiétant : dé malus interaction sociales

ATTRIBUTS

Vigueur3

Agilité0

Esprit3

Vitalité3

Force Vitale13

Pouvoir15

COMBAT

Attaque+2

Dégâts ...d6+3 (épée)

Défense2

Protection0

Carrières : Sorciers 3-6

VUL'MAZZANLU (DÉMON INFÉRIEUR)



Vul'mazzanlu est un démon inférieur typique de ceux invoqués pour servir les noirs desseins d'un sorcier. Il est raisonnablement intelligent, mais pas aussi malin qu'il voudrait bien le croire, et prompt à perdre son sang-froid sous le coup de la frustration ou de ce qu'il considère comme des injustices à son endroit.

Créature à la cruauté mesquine, c'est un être grotesque et avachi à l'allure simiesque, couvert d'une fourrure noire luisante, possédant des tentacules en guise de membres et une langue venimeuse d'une longueur démesurée.

Capacité spéciale

Attaque dévastatrice : le démon inflige des dégâts d'une catégorie supérieure sur la table des créatures

Poison : le démon exsude une substance toxique dont le contact provoque une paralysie immédiate (créatures de taille moyenne / inférieure). Les héros ont droit à un jet de vigueur *Difficile* (-2) pour éviter la paralysie. Une fois paralysée, la victime meurt dans l'heure, à moins de réussir un jet de vigueur *Difficile* (-2).

ATTRIBUTS

Vigueur3

Agilité3

Esprit2

Aura-2

VITALITE23

COMBAT

Mêlée3

Tir1

Défense2

Dégâtsd6B

SQUELETTES - ZOMBIES



Les morts-vivants de type squelette et zombie peuvent être créés en tant que piétaille. Ils portent les restes des vêtements pourrissants et des protections rouillées qui les habillaient au moment de leur mort. On les rencontre dans les cryptes, les tombeaux, les cimetières, les ponts des vaisseaux fantômes et autres lieux du même acabit. Ces morts-vivants avancent d'un pas traînant, incapables de parler comme de penser par eux-mêmes.

Capacité spéciale

Horde : si des PNJ piétaille ont la place d'attaquer à plusieurs un héros, ils suivent la règle de horde. La horde n'effectue qu'une seule attaque, mais avec un bonus de +1 au jet d'attaque pour chaque piétaille impliquée (+2 s'ils sont 2, +3 s'ils sont 3...). Les circonstances et les armes utilisées dicteront le nombre d'entre eux pouvant attaquer simultanément un même héros. Si cette attaque de groupe touche, elle inflige d6M points de dégâts (chaque piétaille n'inflige pas de dégâts individuellement).

ATTRIBUTS

Vigueur0

Agilité0

Esprit-0

Vitalité1 à 3

COMBAT

Attaque+0

Dégâts1 ou d3 (armé)

Défense0

Protection0



NÉCROPÈDE



Taille : grande

Milieu : cryptes, tombeaux, sorcellerie

Les nécropèdes font partie des plus abominables créatures engendrées par la magie noire. Ils sont constitués de plusieurs torsos de cadavres humains cousus ensemble en une parodie grotesque de mille-pattes. Seul le torse supérieur a conservé sa tête. Cette monstruosité grimpe et court sur ses multiples bras pour se saisir des intrus et les déchiquer de ses mains griffues.

Capacité spéciale

Attaque féroce : le nécropède bénéficie d'un dé de bonus aux jets d'attaque

ATTRIBUTS

Vigueur6

Agilité0

Esprit0

Force Vitale30

COMBAT

Attaque+4

Dégâtsd6B

Défense0

Protection0

NÉCROPHAGE



Taille : grande

Milieu : cryptes, tombeaux, sorcellerie

Les nécrophages sont des sous-humains dégénérés, mangeurs de chair putréfiée, blafards, décharnés et totalement glabres. Ils ont de grands yeux globuleux, des mains griffues et une bouche pleine de crocs qui exhale une puanteur de cadavre. Les nécrophages sont animés d'une ruse bestiale.

ATTRIBUTS

Vigueur2

Agilité2

Esprit0

Force Vitale10

COMBAT

Attaque+3

Dégâtsd6

Défense2

Protection0

SENTINELLE KALUKAN



Un exemple des dangereux gardes du corps qui entourent la Reine Sorcière. Ils n'ont aucune émotion ni aucune volonté propre et obéissent aux ordres avec une froide efficacité.

Attributs

Vigueur

3

Agilité

0

Esprit

0

Aura

-1

Aptitudes de combat

Initiative

1

Mêlée

2

Tir

-1

Défense

0

Carrières : Esclave 1, Soldat 1

Protection : Aucune armure 0 ; Bouclier (+1 en *défense* contre une attaque par round)

Armes : Tulwar ou hache d6+3

Vitalité : 9

SERGENT DU GUET



Un guerrier expérimenté qui n'est plus de prime jeunesse, mais encore capable d'en remonter aux jeunes blancs-becs sous ses ordres.

Attributs

Vigueur

2

Agilité

0 (-1*)

Esprit

0

Aura

0

Aptitudes de combat

Initiative

0

Mêlée

2

Tir

0

Défense

0 (1*)

* modificateur d'armure.

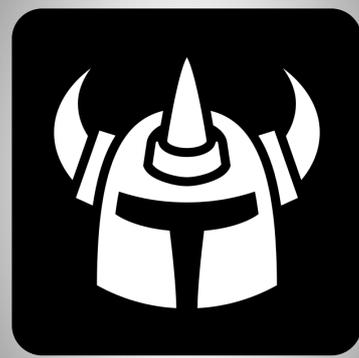
Carrières : Soldat 2

Protection : Armure moyenne d6-2 (2) (-1 en *agilité*) ; Bouclier (+1 en *défense* contre une attaque par round)

Armes : Gourdin d6M+2

Épée d6+2

Vitalité : 8



PILOTE DE NEF VOLANTE



Le cadet d'une famille noble qui a acheté son titre d'officier dans la marine aérienne de Satarla.

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	0	<i>Initiative</i>	1
<i>Agilité</i>	0	<i>Mêlée</i>	0
<i>Esprit</i>	1	<i>Tir</i>	1
<i>Aura</i>	1	<i>Défense</i>	0

Carrières : *Noble 1, Pilote des airs 1*

Protection : Armure légère d6-3 (1)

Armes : Épée d6
Arbalète d6

Vitalité : 6

MATELOT DE PARSOOL



Un soldat vétéran de la marine de Parsool, qui a survécu à plusieurs combats navals, et ne se prive pas de les raconter. Il peut occuper un poste d'officier à bord d'un navire, comme maître d'équipage ou second.

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	1	<i>Initiative</i>	1
<i>Agilité</i>	1	<i>Mêlée</i>	1
<i>Esprit</i>	0	<i>Tir</i>	0
<i>Aura</i>	0	<i>Défense</i>	0

Carrières : *Marin 2*

Protection : Aucune armure 0

Armes : Sabre d6+1
Dague d6M+1

Vitalité : 7

GUETTEUR HOMME-OISEAU



Ces sentinelles évitent l'affrontement direct, mais harcèlent les intrus en provoquant des chutes de pierre ou en leur tirant des projectiles.

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	-1	<i>Initiative</i>	0
<i>Agilité</i>	2	<i>Mêlée</i>	0
<i>Esprit</i>	1	<i>Tir</i>	1
<i>Aura</i>	0	<i>Défense</i>	1

Carrières : *Chasseur 2*

Protection : Aucune armure 0

Armes : Fléchettes ou fronde d6M-1

Vitalité : 5

GARDE JEMADAR



La Garde jemadar veille à la sécurité de la reine de Malakut. Cette unité d'élite, réputée pour sa loyauté, se compose exclusivement de guerrières maniant le khastok, une longue lance au fer effilé.

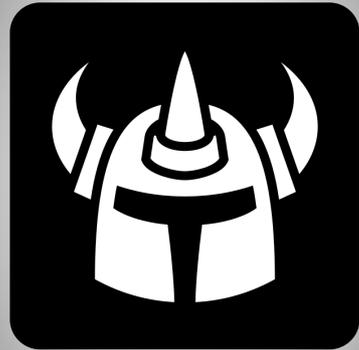
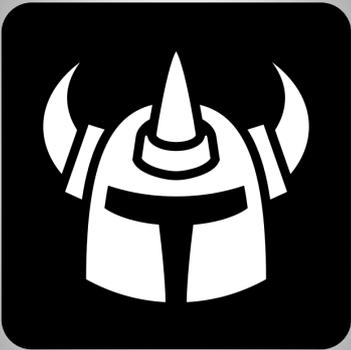
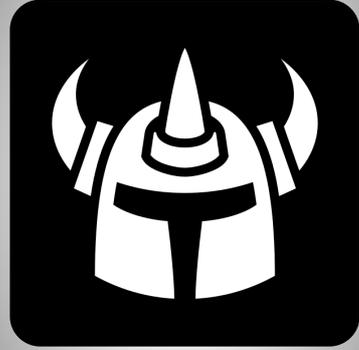
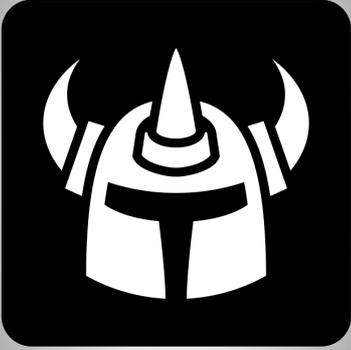
Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	0	<i>Initiative</i>	1
<i>Agilité</i>	2	<i>Mêlée</i>	1
<i>Esprit</i>	-1	<i>Tir</i>	-1
<i>Aura</i>	1	<i>Défense</i>	1

Carrières : *Soldat 1, Danseuse 1*

Protection : Armure légère d6-3 (1)

Armes : Khastok (lance lourde) d6B
Couteau d6M

Vitalité : 6



DRUIDE JAUNE D'OOMIS



Un druide fou, adorateur de Morgazzon.

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	0	<i>Initiative</i>	0
<i>Agilité</i>	0	<i>Mêlée</i>	1
<i>Esprit</i>	2	<i>Tir</i>	0
<i>Aura</i>	0	<i>Défense</i>	1

Carrières : *Druide 2*

Protection : Aucune armure 0

Armes : Coutelas d6M

Vitalité : 6

CHEF DE BANDE



Le chef d'une bande de voyous qui rôdent dans les ruelles sombres pour dépouiller les passants.

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	1	<i>Initiative</i>	1
<i>Agilité</i>	1	<i>Mêlée</i>	1
<i>Esprit</i>	1	<i>Tir</i>	0
<i>Aura</i>	-1	<i>Défense</i>	0

Carrières : *Voleur 1, Mercenaire 1*

Protection : Aucune armure 0

Armes : Gourdin d6M+1

Dague d6M+1

Vitalité : 7

CHAMPION GLADIATEUR



Un combattant de l'arène, vainqueur de plusieurs combats contre des hommes et des bêtes. Les héros ont peut-être même déjà entendu son nom...

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	2	<i>Initiative</i>	1
<i>Agilité</i>	1 (-1*)	<i>Mêlée</i>	1
<i>Esprit</i>	-1	<i>Tir</i>	-1
<i>Aura</i>	0	<i>Défense</i>	1 (2*)

* modificateur d'armure.

Carrières : *Gladiateur 2*

Protection : Armure lourde d6-1 (3) (-1 en *agilité*) ; Grand bouclier (*défense* +1 contre toutes les attaques, -1 en *agilité*)

Armes : Épée d6+2

Vitalité : 8

ASSASSIN HALAKHI



Un tueur expérimenté de la cité montagneuse d'Halakh.

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	0	<i>Initiative</i>	1
<i>Agilité</i>	1	<i>Mêlée</i>	0
<i>Esprit</i>	1	<i>Tir</i>	0
<i>Aura</i>	0	<i>Défense</i>	1

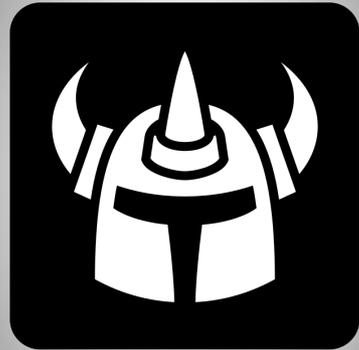
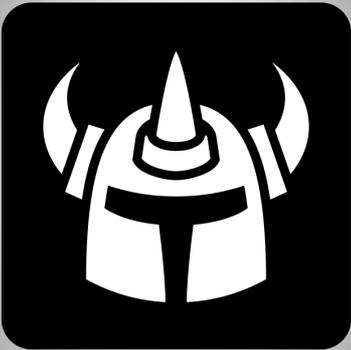
Carrières : *Assassin 2*

Protection : Aucune armure 0

Armes : Kriss d6M

Couteaux (lancer) d6M

Vitalité : 6



BARBARE TRIBAL



Un guerrier des tribus primitives des montagnes, couvert de tatouages et de cicatrices héritées des guerres tribales et des affrontements avec de féroces bêtes sauvages.

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	2	<i>Initiative</i>	1
<i>Agilité</i>	1	<i>Mêlée</i>	2
<i>Esprit</i>	0	<i>Tir</i>	-1
<i>Aura</i>	-1	<i>Défense</i>	0

Carrières : *Barbare 2*

Protection : Armure légère d6-3 (1)

Armes : Épée à deux mains d6B+2

Vitalité : 8

ARCHER DE TYRUS



Un archer d'élite de l'armée de Tyrus.

Attributs		Aptitudes de combat	
<i>Vigueur</i>	1	<i>Initiative</i>	0
<i>Agilité</i>	1	<i>Mêlée</i>	0
<i>Esprit</i>	0	<i>Tir</i>	2
<i>Aura</i>	0	<i>Défense</i>	0

Carrières : *Soldat 2*

Protection : Armure légère d6-3 (1)

Armes : Arc long de Tyrus d6
Coutelas d6M+1

Vitalité : 7

MAIN CAVALEUSE



Taille : petite

Milieu : antres de sorciers

De nombreuses vies ont été rituellement sacrifiées au nom des Rois-Sorciers. Fréquemment, les mains des victimes étaient prélevées sur leur cadavre et animées par sorcellerie afin d'obéir aux ordres de leurs créateurs. Les mains cavaleuses errent encore dans les ruines des palais des Rois-Sorciers, ainsi que dans les demeures de certains dévots des arts impies.

Capacité spéciale

Attaque spéciale : face à une personne endormie, la main cavaleuse effectue un jet d'attaque *Très facile* (+2), qui ignore la défense de la cible, pour la saisir à la gorge. Elle l'étrangle alors, infligeant automatiquement d3 points de dégâts à chaque round. Il faut réussir un jet de vigueur *Moyen* (+0) pour arracher la main cavaleuse.

ATTRIBUTS

Vigueur0

Agilité3

Esprit-2

Force Vitale3

COMBAT

Attaque+3

Dégâtsd3

Défense4

Protection0

ARCTODUS



Taille : énorme

Milieu : steppe, montagnes, toundras, taïgas, glaciers

L'arctodus est un ours géant, à face courte, doté d'une intelligence semi-humaine. Capable de se tenir parfaitement sur ses deux jambes, atteignant alors une hauteur de près de quatre mètres, il peut manipuler des objets grâce à ses pouces opposables (et griffus), ou courir sur ses quatre pattes à une vitesse terrifiante. L'arctodus peut vivre n'importe où dans le nord de la Lémurie, du moment qu'il trouve du gibier pour satisfaire son appétit. Il est, et de loin, le plus redoutable prédateur de ces régions, d'autant que certains arctodus vivent en petites tribus et ont développé une forme rudimentaire de langage et d'outillage. Les chances de survivre à l'attaque d'un clan d'arctodus en chasse sont infimes.

Capacité spéciale

Attaque féroce : L'arctodus bénéficie d'un dé de bonus aux jets d'attaque

ATTRIBUTS

Vigueur ...9

Agilité1

Esprit0

Vitalité40

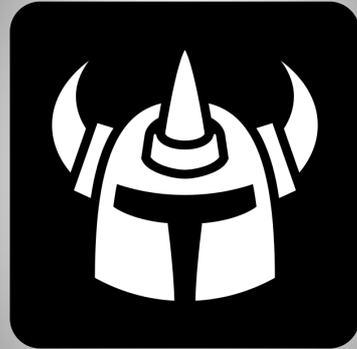
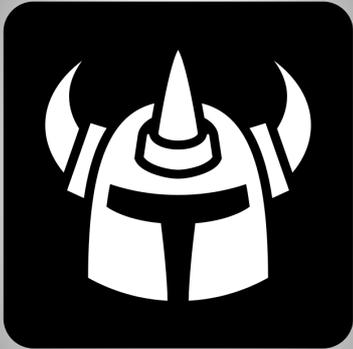
COMBAT

Attaque+3

Dégâtsd6 x 2

Défense1

Protectiond6-2 (2)



BUBALUS DES NEIGES



Taille : grande
Milieu : montagnes, toundras

Plus trapu que le bubalus commun, le bubalus des neiges possède un long manteau de poils noirs et quatre redoutables cornes recourbées. Cette espèce de bubalus est très difficile à domestiquer, mais certains Wei y parviennent et en élèvent pour le lait et le bât. Le thé au beurre de bubalus des neiges est très prisé dans tout le Khanat.

Capacité spéciale

Attaque spéciale : en combat, les bubalus des neiges sont capables de "faire front", en se collant les uns aux autres en une ligne ou un cercle de défense compact. Ce faisant, ils obtiennent un bonus de +1 à leur score de défense et de +1 à leurs jets d'attaque.

ATTRIBUTS

Vigueur ...5
Agilité-2
Esprit-2
Vitalité20

COMBAT

Attaque+0 (+1*)
Dégâtsd6B
Défense0 (+1*)
Protectiond6-2 (2)

MORSKA



Taille : gigantesque
Milieu : mers froides, banquise

Le morska est un morse gigantesque (de 15 à 20 mètres de long) à la peau noire et grise, aux défenses d'ivoire démesurées. Une telle créature peut éventrer un kalathorn d'un coup de défense et briser un bateau sans effort. Une fois l'an, les morskas se regroupent sur la banquise de la Mer Glaciaire pour s'accoupler. Certains Wei téméraires osent en profiter pour aller les chasser sur la terre ferme, et finissent souvent écrasés sous le poids de ces énormes mammifères.

La graisse de morska, pour difficile qu'elle soit à récupérer, est grandement prisée des nomades wei, mais aussi des cupides marchands de Liu. Hautement calorique (malgré son goût discutable), elle a également de nombreux usages pratiques: combustible, graissage des cuirs, isolant, etc. On lui accorde par ailleurs de nombreuses vertus médicinales. La robuste peau de morska est utilisée par les soldats de Liu pour confectionner des armures souples et résistantes.

ATTRIBUTS

Vigueur ...14
Agilité-2* (0)
Esprit-1
Vitalité70

COMBAT

Attaque0* (+1)
Dégâtsd6 x 3
Défense0
Protectiond6-1 (3)

* sur la terre ferme

EUCLADOCÉROS



Taille : grande
Milieu : montagnes, taïgas, toundras

L'eucladocéros est un cervidé géant des contrées nordiques, que les Wei appellent maïkalha, le "Gardien". D'une taille très variable (entre 1,5m et 3m au garrot), le mâle possède une ramure extraordinaire faite de longs bois acérés en forme de buisson. Ces bois sont hautement recherchés par les marchands de Tor Xian et de Liu, qui leur accordent des vertus magiques. De fait, l'eucladocéros est une créature très particulière: certains individus semblent posséder une intelligence tout à fait humaine, et on les dit capables de lancer des sortilèges ou d'invoquer les pouvoirs de Wang Lin, le dieu-roi de la forêt. À en croire certaines légendes, le maïkhala serait un ennemi farouche du windoku.

Capacité spéciale

Camouflage : un dé bonus pour se cacher

Magie : attribution de points de Foi ou de Pouvoir

Régénération : un eucladocéros blessé régénère 1 point de Vitalité par minute

ATTRIBUTS

Vigueur ...6
Agilité1
Esprit-1 à 3
Vitalité30

COMBAT

Attaque+2
Dégâtsd6B
Défense0
Protectiond6-3 (1)

TIGRE BLEU



Taille : grande
Milieu : taïgas, toundras

Prédateur solitaire chassant dans les forêts du nord de la Lémurie, le tigre bleu peut atteindre 4m de long pour 1,20m au garrot. Il possède deux canines en forme de sabre. Sa fourrure rayée est blanche, parfois légèrement rousse ou bleutée, mais ce qui lui vaut son nom est la couleur saphir de ses yeux, dotés de pouvoirs d'envoûtement. L'odeur du tigre bleu est suave et enivrante. Les habitants de la taïga se méfient comme de la peste de cette odeur, tout en rendant un culte au fascinant félin.

Capacité spéciale

Envoûtement : toute créature croisant le regard d'un tigre bleu doit effectuer un jet d'esprit de difficulté *Moyenne* (0). En cas d'échec, la créature, charmée, avance vers lui sans se défendre (-4 en défense). Le charme est rompu si le tigre attaque. Si le tigre est au cœur de son territoire, le jet d'esprit pour résister à l'envoûtement devient *Difficile* (-2).

Camouflage : dé bonus pour se cacher

Prédateur : dé bonus pour le pistage d'une proie

ATTRIBUTS

Vigueur ...5
Agilité2
Esprit0
Vitalité25

COMBAT

Attaque+3
Dégâtsd6B
Défense2
Protectiond6-2 (2)



XALIBU



Taille : grande
Milieu : toundras

Les xalibu sont des cervidés sauvages de l'arctique qui ressemblent à de gros rennes. Mâles et femelles portent des bois majestueux et acérés, qu'ils gardent toute l'année. On les rencontre en immenses troupeaux dans la toundra à l'est de la Grande Forêt. Certaines tribus nomades de Wei ont bâti toute leur culture autour de la domestication des xalibu. L'animal leur sert pour se déplacer, se vêtir, se nourrir, fabriquer huttes et outils ... La fourrure du xalibu est typiquement blanc, gris et brun. Elle constitue la meilleure protection naturelle contre les rigueurs du climat arctique.

Capacité spéciale

Attaque timide : Le xalibu subit un dé de malus aux jets d'attaque

ATTRIBUTS

Vigueur4
Agilité1
Esprit-2
Vitalité15

COMBAT

Attaque+0
Dégâtsd6B
Défense0
Protectiond6-2 (2)

YI QI



Taille : petite
Milieu : steppes, taïgas, montagnes

Le yi qi (prononcer yi tchi) est une sorte d'oiseau de proie de la taille d'un petit aigle, dont l'allure évoque à la fois le rapace par ses serres et son bec, et la chauve-souris par ses ailes membraneuses. Son plumage est souvent doré et irisé avec de magnifiques nuances de bleu et de vert. Le yi qi est très prisé par les cavaliers ghataï mais aussi par la noblesse de Tor Xian, car il peut être dressé pour la fauconnerie et le combat. Le yi qi flamboyant est une sous-espèce très rare dotée de longues plumes caudales rouge et or. Son prix est exorbitant.

Capacité spéciale

Attaque féroce : Le Yi qi bénéficie d'un dé de bonus aux jets d'attaque

ATTRIBUTS

Vigueur-1
Agilité4
Esprit-2
Vitalité5

COMBAT

Attaque+2
Dégâtsd6M
Défense4
Protection0

