

Bestiaire fantastique

Quelque soit le jeu de rôle médiéval-fantastiques auquel vous jouez, vous y trouverez un bestiaire plus ou moins complet. Il s'y côtoie des monstres issus de la mythologie comme des créations propres à chaque jeu. en ce qui concerne SangDragon, le bestiaire était plutôt succinct, nous avons donc décidé de l'étoffer. Mais même si vous pensez déjà connaître les monstres mythologiques, lisez nos variantes ; elles peuvent intéresser celui qui cherche des « variations sur un thème imposé » .

Avant-propos

SangDragon décrivait quelques animaux classiques, les dragons, élémentaux, morts-vivants et humanoïdes classiques. Ici, ce seront d'autres animaux, et un bestiaire plutôt mythologique. Ainsi, quand vous créez par la suite vos propres monstres, vous pourrez vous inspirer de ces propositions et bâtir vos propres chimères.

Règles sur les déplacements

Simulacres décrit (en pages 44-45) quelques règles sur les déplacements. Nous vous proposons ici un rapide résumé de ces règles, afin que vous puissiez les utiliser quand les monstres sont chassés, ou servent de montures.

Définition du déplacement

On définit le déplacement par un intitulé de la forme T (M)[V].
 •T est la taille de l'objet ou de la créature qui se déplace. Elle varie entre 1 (taille minimale choisie pour un même type de poursuivant) à 8 (taille maximale).
 •M est la maniabilité. En fait c'est la taille en-dessous de laquelle on ne peut plus se déplacer. Ainsi un dragon de taille 8 et de maniabilité 6 ne peut pas voler dans des cavernes plus petites que la taille 6.
 •[v] est la vitesse. Elle se calcule sur la table normale des « dégâts » de Simulacres. Et son résultat se lit en nombre de cases de déplacement.

Vitesse actualisée

La vitesse réelle du véhicule {ou de l'animal} n'est plus la vitesse maximale, elle est modifiée par le terrain sur lequel les véhicules évoluent. La régie est la suivante : on diminue d'une colonne la vitesse d'un véhicule par unité de différence entre sa taille et celle de la voie qu'il emprunte. Un véhicule ne peut pas circuler sur une voie inférieure à sa maniabilité. *Exempte:* Un cheval est défini par 3 (1) [E]. S'il se déplace sur une route (taille 6), on fait un Test de course normal (de 10). Si le Test réussit, on lit dans la colonne [E], après avoir rajouté 2d6 (comme avec les armes) pour savoir de combien de « cases » le cheval a progressé par rapport à son adversaire. En fait, si le Test échoue, cela ne veut pas dire que le cheval ne bouge pas, cela signifie juste qu'il se déplace à une vitesse similaire à celle de son adversaire. Si le cheval empruntait un sous-bois (taille 2), sa vitesse passerait à [E] moins i colonne, soit [D].

Règles complémentaires Les différents types de terrain

Suivant la nature du terrain où se déroule la poursuite, un facteur de maniabilité est donné. Il va de 1 (forêt dense) à 10 (désert plat de pierre dure). Le petit schéma ci-contre vous fournira les valeurs les plus courantes. S'il s'agit de poursuite en vol, la maniabilité dépend de la taille de la zone où l'on vole : de 1 (taille d'un aigle) à 10 (ciel ouvert). Des conditions météo défavorables peuvent également diminuer la maniabilité (par exemple, une tempête peut être considérée comme empêchant de voler les créatures de maniabilité inférieure à 6).

Animal monté

Lorsqu'il s'agit d'une poursuite entre animaux seuls, chacun fait son Test de course, avec la possibilité d'utiliser ses points d'énergie. Par contre, si l'animal est monté, le Test se fait avec sa valeur mais en y ajoutant le score d'exultation du cavalier. Les points d'énergie sont alors toujours ceux de l'animal, mais le cavalier ne peut les faire utiliser à sa monture que s'il a un score de +1 ou supérieur au talent d'équitation.

Autres «véhicules»

À titre de comparaison, on pourra utiliser lesvaleurs de déplacement suivantes (pour les poursuites bien sûr) :
 •Un homme : 1 (1) [B]. Test de course : Corps \odot + Action \blacktriangleright + Humain † +

Athlétisme.

•Un char de course (deux ou quatre chevaux) :
 4 (3) [E]. Test de course : 9. Le fait d'avoir deux ou quatre chevaux ne modifie pas la vitesse mais l'endurance de l'attelage.

Résumé des vitesses de déplacement les plus courantes

Espèce	Déplacement	Test
Humain	1(1)[B]	spécial
Loup géant	2(1)[c]	8à9
Cheval	3(1)[E]	9 à 11
Attelage	4(3)[E]	9
Jaguar	1 (1) [G]	13
Aigle géant	3 (3) [G]	10
Dragon adulte	8(4)[i]	12

Les animaux

Aigle

lieu de vie : montagne. **Fréquence :** peu commun. **Test de Combat:** 8. **Test de Perception :** 10 **Points de vie;** 3. **Points de souffle :** 2. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [C]PV, **Test de vol:** 10. **Déplacement:**1 (1)[E].

Baleine

Lieu de vie: océan. **Fréquence:** rare. **Test de Combat :** 15. **Test de Perception :** 8. **Points de vie :** 25. **Points de souffle :** 20. **Points d'énergie:** 2. Puissance \odot 2. **Armure:** 1/0/4. **Dégâts:** [K]PV et [K]PS (avec la queue). **Test de nage :** 10. **Déplacement marin :** 8 (4) [C].

Description : Les caractéristiques de combat de la baleine sont à utiliser quand elle essaye de renverser une barque, ou de donner des coups de queue.

Cheval

lieu de vie: plaine. **Fréquence:** commun. **Test de Combat:** 6. **Test de Perception :** 7. **Points de vie :** 5 **Points de souffle :** 6. **Points d'énergie :** 1 à 2. Puissance \odot 0 à 1 ; Rapidité ⚡ 0 à 2. **Armure :** 0/0/0 (0/0/1). pour les chevaux de trait). **Dégâts:** [C]PV et [F]PS (ruade) ou [A]PV et [E]PS (piétinement). **Test de course :** 6 à 11. **Test de saut :** 7 à 11. **Déplacement:** 3(1)[E]. **Description :** il existe de nombreuses espèces de chevaux. Les plus rapides auront un Test de course et le maximum en Rapidité ⚡ . Les chevaux de trait auront plutôt de la Puissance \odot . Un cheval normal a un seul point d'énergies, une Puissance \odot de 0, une Rapidité ⚡ de 1, un test de course de 10 et un test de saut de 9.



Complément de règles

Chien de chasse

Lieu de vie : tous. **Fréquence :** commun. **Test de Combat :** 8. **Test de Perception :** 7. **Points de vie :** 3. **Points de souffle :** 3. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [C]PV. **Test de course :** 8. **Déplacement :** 1(1) [C].

Faucon

Lieu de vie : campagne. **Fréquence :** peu commun. **Test de Combat :** 8. **Test de Perception :** 11. **Points de vie :** 2. **Points de souffle :** 2. **Points d'énergie :** 1. Précision ☉1. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [B]PV. **Test de vol :** 9 à 11. **Déplacement :** 1 (1) [E].

Jaguar, guépard

Lieu de vie : savane, jungle. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 11. **Test de Perception :** 10. **Points de vie :** 4. **Points de souffle :** 3. **Points d'énergie :** 3. Rapidité ⚡3. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [D]PV. **Test de course :** 13. **Déplacement :** 1 (1) [G].

Piranha

Lieu de vie : eaux douces chaudes. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 12. **Test de Perception :** 12. **Points de vie :** spécial. **Points de souffle :** spécial. **Points d'énergie :** 1. Rapidité ⚡1. **Armure :** 1/0/0. **Dégâts :** [F] PV. **Description :** Ce qui est décrit ici n'est bien sûr pas un piranha seul, mais tout un banc. Un de ces poissons carnivores seul n'a qu'un point de vie. C'est au meneur de jeu de gérer les dégâts que des aventuriers peuvent faire subir à l'ensemble du banc.

Requin

Lieu de vie : eau salée. **Fréquence :** inhabituel. **Test de Combat :** 10. **Test de Perception :** 6(12 pour le sang). **Points de vie :** 5. **Points de souffle :** 5. **Points d'énergie :** 1. Rapidité ⚡1. **Armure :** 1/0/0. **Dégâts :** [F] PV.

Sanglier

Lieu de vie : forêt **Fréquence :** commun. **Test de Combat :** 9. **Test de Perception :** 4. **Points de vie :** 3. **Points de souffle :** 5. **Points d'énergie :** 1. Puissance ☉1. **Armure :** 1/0/1. **Dégâts :** [D]PV. **Test de course :** 8. **Déplacement :** 2 (1) [C].

Taureau

Lieu de vie : plaine. **Fréquence :** commun. **Test de Combat :** 9. **Test de Perception :** 6. **Points de vie :** 5. **Points de souffle :** 5. **Points d'énergie :** 1. Puissance ☉1; Rapidité 1. **Armure :** 0/0/1. **Dégâts :** [B]PV et [D]PS. **Test de course :** 10. **Déplacement :** 3(1) [D]

Monstres mythologiques

Aigle géant

Lieu de vie : haute montagne. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 9. **Test de Perception :** 10. **Points de vie :** 5. **Points de souffle :** 4. **Points d'énergie :** 2. Puissance ☉1; Rapidité ⚡1. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [C]PV.

Test de vol : 10. **Déplacement :** 3 (3) [G].

Description : Les aigles géants font environ 7mètres d'envergure. Ils sont rarement dressés, mais quand c'est le cas c'est par des petits humanoïdes montagnards (équivalents aux kobolds). Le déplacement en vol est ramené approximativement à un déplacement terrestre «à vol d'oiseau».

Araignée géante

Lieu de vie : forêt, caverne. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 7. **Test de Perception :** 10. **Points de vie :** 2. **Points de souffle :** 2. **Points d'énergie :** 1. Rapidité ⚡1. **Armure :** 2/0/0. **Dégâts :** poison. **Test de course :** 10. **Déplacement :** 1 (1)[C]

Description : Les araignées géantes ne sont pas si grandes qu'on l'imagine, puisque qu'elles ont en général la taille d'un chat. Mais on en trouve également d'aussi grosses qu'un chien. Plus grandes, elles ne sont plus géantes mais «monstrueuses». Ces araignées ne font pas de dégâts de part leurs mandibules mais à cause du poison. La virulence varie de 0 à 6 (c'est la difficulté que l'on affecte au test de Résistance au poison) et les dégâts vont d'un simple Malaise (1 ou 2 points) à une mort possible (dégâts de [A] à [G] PV).

Basilic

Lieu de vie : forêt profonde et chaude. **Fréquence :** très rare. **Test de Combat :** 6. **Test de Perception :** 12. **Points de vie :** 2. **Points de souffle :** 3. **Armure :** 1/0/0. **Dégâts :** [A]PV. **Résistance à la magie :** 9.

Description : Le basilic est une sorte de varan, ou de grand lézard dont la taille varie entre 1,80 et 2,50m de long. Peu rapide, à la mâchoire faible, le basilic aurait peu de chances de survie s'il ne possédait pas un regard hypnotique. S'il réussit à capter le regard de sa cible (test ou duel de Perception), celle-ci reste fascinée et ne peut plus bouger. Un humain a le droit pour résister à un test d'esprit *+ Résistance ■ + Humain ⚡. Les petits crocs du basilic injectent un venin faible qui provoque une paralysie musculaire.

Centaure

Lieu de vie : plaine et colline. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 6 et plus. **Test de Perception :** 7. **Points de vie :** 5. **Points de souffle :** 5. **Points d'énergie :** 1. Rapidité ⚡1. **Armure :** 0/0/0, **Dégâts :** voir chevaux, ou armes. **Test de course :** 10. **Déplacement :** 3 (1)[E]. **Description :** Les centaures sont des créatures au torse et visage humain, dont le reste du corps est celui d'un cheval. Il existe des centaures sauvages, quasi animaux, tandis que d'autres ont développé

un langage et des communautés de chasseurs. Ces derniers utilisent principalement des épieux ou des arcs longs.

Chauve-Souris géante

Lieu de vie : caverne, forêt tropicale. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 8. **Test de Perception :** 9. **Points de vie :** 4. **Points de souffle :** 4. **Points d'énergie :** 1. Puissance ☉1. **Armure :** 0/0/1. **Dégâts :** [B]PV. **Test de vol :** 9. **Déplacement :** 3(2)[F]. **Description :** Les chauves-souris géantes font environ 6 mètres d'envergure. Elles sont rarement dressées, mais quand c'est le cas c'est par des petits humanoïdes (équivalents aux kobolds).

Chimère

Lieu de vie : spécial. **Fréquence :** très rare. **Test de Combat :** 10. **Test de Perception :** 8. **Points de vie :** 7. **Points de souffle :** 5. **Points d'énergie :** 1. Puissance ☉1. Rapidité ⚡1. **Armure :** 0/0/1. **Dégâts :** [E]PV. **Test de course :** 9. **Déplacement terrestre :** 3(2)[C]. **Test de vol :** 10. **Déplacement aérien :** 3(2)[E]. **Résistance à la magie :** 4. **Description :** Les chimères sont les créations folles de sorciers dévoyés de la magie de la Création de vie (dite aussi voie de la Boue).

Utilisant le sort Croisement d'espèces (niveau2), ils fabriquent des animaux à partir d'autres. Si certains «monstres» comme les griffons, centaures, minotaures ou sirènes semblent venir de la même origine magique (et certains doivent l'être), aucun n'est aussi épatant que la traditionnelle chimère, il s'agit un animal à trois têtes : lion, dragon et chèvre. Son torse et ses pattes avant viennent du lion, ses pattes arrière de la chèvre et les ailes du dragon. Il existe bien d'autres «chimères» comme le bouc à pattes de grenouilles, l'aigle à tête d'écureuil. Mais cette espèce à trois têtes a su marquer l'imaginaire, se reproduire et hanter nos légendes. Signalons que la tête de dragon ne sait que crier (et semble diriger le corps en vol) et non pas souffler le feu, que la tête de chèvre se contente de brouter, seule la tête de lion chasse et mord.



Cockatrix

Lieu de vie : forêt tempérée, **Fréquence :** très rare. **Test de Combat :** 7. **Test de Perception :** 12. **Points de vie :** 2. **Points de souffle :** 2. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [B]PV. **Test de vol :** 7. **Déplacement :** 1(1)[C]. **Résistance à la magie :** 8. **Description :** Le cockatrix ressemble à un grand coq, multicolore, mais avec une queue de lézard. Peu dangereux pour les humains, il chasse principalement les reptiles, qu'il traque de la même manière qu'eux, c'est-à-dire en fascinant sa proie. Son regard, hypnotique, plonge sa victime dans un état léthargique profond (il lui faut capter le regard

Complément de règles



de l'autre pour la fasciner : test ou duel de Perception). Un humain a le droit à un test Esprit + Résistance + Humain + 2 pour résister. Dès que le cockatrix attaque sa victime avec son bec, celle-ci sort de son état hypnotique.

Cyclope

Lieu de vie : grotte, montagne.
Fréquence : rare. **Test de Combat** : 11.
Test de Perception : 5. **Points de vie** : 8. **Points de souffle** : 9. **Points d'énergie** : 2. Puissance ⚡ 1, Précision ⚡ 1. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [E]PV (avec une arme) ou [D]PS (avec leurs poings).



Résistance à la magie : 10.
Description : Les cyclopes sont des géants d'environ 3,5 m. Leur particularité la plus

frappante est leur œil unique, proportionnellement plus grand qu'un œil humain. S'ils semblent frustrés, vivant souvent comme bergers ou agriculteurs, c'est qu'on ne connaît pas leurs grands pouvoirs de divination. Ils peuvent, une fois par jour, lancer de façon naturelle n'importe quel sort de la liste de Divination (SD p. 39-40), pourvu que leur œil soit intact. Malheureusement pour eux. Ils se sont rendu compte que le fait de connaître le futur sans pouvoir le changer était plus une malédiction qu'une bénédiction. D'où leur réticence à utiliser ces capacités, et leur vie simple.

Génie

Lieu de vie : imaginaire. **Fréquence** : très rare. **Test de Combat** : 11. **Test de Perception** : 13. **Points de vie** : 12. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [F]PV et [C]PS. **Résistance à la magie** : 10 + spécial. **Description** : Les génies portent divers noms suivant leur origine : djinn, éfril, genn, daimon, etc. D'apparence, ce sont des géants (environ 2,5 m), et qui semblent disposer d'immenses pouvoirs magiques. Ils se comportent vis à vis de la magie comme les démons (SD p.47) à l'exception près que l'on ne peut les repousser. Cela vient sans doute du fait qu'on est obligé de les appeler pour les faire venir, un génie ne se déplaçant jamais de lui-même. Les génies sont des maîtres de l'illusion et du Temps. Ils peuvent, trois fois par jour, lancer n'importe quel sort de ces listes magiques. Tout le problème de la vie des génies est leur désir de liberté. Ils ne peuvent pas se déplacer selon leur bon vouloir, et ils ne peuvent utiliser leurs pouvoirs pour léser un être humain, sauf si c'est un autre être humain qui leur demande. Une légende court chez les génies, que si le monde devenait suffisamment illusoire, eux, les maîtres de l'illusion, pourraient recouvrer leur liberté, ils font donc tout ce qu'ils peuvent pour pousser les humains à leur demander toutes sortes de fantômes qu'ils réalisent, de façon si convaincante qu'ils semblent particulièrement réels.

Golem

Test de Combat : 10, **Test de Perception** : 4. **Points de vie** : 10. **Points d'énergie** : 2. Puissance 1. **Armure** : 2/0/0. **Dégâts** : [C]PV et [B]PS. **Résistance à la magie** : 8. **Description** : Le golem est tout simplement un élémentaire moyen de Terre (SD p. 48), et que le magicien a réussi à garder dans notre univers grâce à un enchantement spécifique. Cet enchantement a un support matériel, écrit, qui s'il est détruit, réduit le golem à un petit tas de terre. Les deux variantes les plus connues sont ; le bout de parchemin que le golem garde sous sa langue, la rune sur le front même du golem. Le golem ressemble à un humain pataud d'environ 2 m de haut.

Gorgone

lieu de vie : montagne, caverne. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 9. **Test de Perception** : 9 (voit l'invisible). **Points de vie** : 5. **Points de souffle** : 5. **Armure** : 1/0/1. **Dégâts** : [E]PV et [C]PS. **Description** : La gorgone ressemble à un taureau couleur pierre. Elle peut lancer



(en dépensant 1 PS) un souffle paralysant. Celui-ci touche sa victime sur un test de valeur 11, si la gorgone est à moins de 5 mètres d'elle. La victime a le droit à un test de résistance contre la magie. Si elle échoue, elle est paralysée MR heures. La gorgone n'a pas une origine terrestre, elle a été amenée sur Terre par des démons, comme bel ail lorsque ceux-ci viraient parmi les hommes, il y a des éons.

Griffon

Lieu de vie : montagne. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 10. **Test de Perception** : 9. **Points de vie** : 6. **Points de souffle** : 5. **Points d'énergie** : 1. Puissance ⚡ 1. **Armure** : 0/0/1. **Dégâts** : [D]PV. **Test de vol** : 10. **Déplacement** : 3(1)[E]. **Description** : Le griffon est une espèce de chimère (voir plus haut), mélange entre un aigle (tête et ailes.) et un lion (corps et pattes). Ce sont de féroces carnivores, d'une intelligence uniquement animale.

Harpie

Lieu de vie : île. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 8. **Test de Perception** : 10. **Points de vie** : 3. **Points de souffle** : 3. **Points d'énergie** : 1. Rapidité : ⚡ 1. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [C]PV. **Test de vol** : 9. **Déplacement** : 1(1)[D]. **Résistance à la magie** : 8 (2e espèce).

Description : Les harpies sont des créatures au corps et ailes de vautour, au torse et tête de



femme. Il existe deux sortes de harpies, mais chacune des espèces semble uniquement féminine, aucun zoologue n'ayant jamais vu de harpie mâle. Le

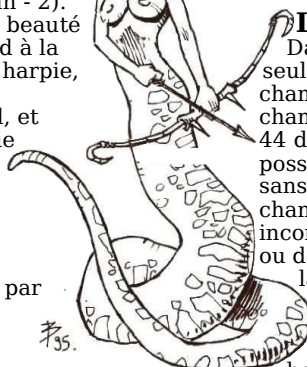
premier type de harpie sait utiliser un chant hypnotique, comme les sirènes, qui attire irrésistiblement les mâles de n'importe quelle espèce (possibilité de résister en réussissant un test Instincts Résistance + Humain - 2). On les reconnaît à la beauté de leur visage. Quand à la deuxième espèce de harpie, elle a le visage abominablement laid, et pratique la sorcellerie à divers niveaux.



m au garrot et sont souvent montés par des orques. Ils ne sont pas spécialement rapides mais leur endurance est grande et ils sont plus agiles dans les sous-bois que les chevaux. Leur élevage est facile mais il est difficile de les dresser, ils sont notamment désobéissants quand, en plein combat, ils sentent l'odeur du sang.

Lycanthropes

Dans l'univers de SangDragon, les seuls lycanthropes qui existent sont des chamans ou des initiés à la magie chamanique, comme décrits en page 44 de SangDragon. Il reste toutefois possible que certains humains possèdent sans le savoir des rudiments de magie chamanique, qui se révèlent inconsciemment sous le coup du stress, ou d'une intense émotion (et il paraît que la lune pleine exacerbe les émotions). Ces humains se transforment donc, ou prennent l'apparence, de leur animal totem. Il y a donc des hommes qui deviennent des ours, sangliers, etc. l'argent ne semble pas les affecter, mais l'acier si ! Et la morsure d'un loup-garou ne transforme pas la victime en loup-garou !



Hydre

Lieu de vie : marais. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 9 par tête. **Test de Perception :** 7 par tête. **Points de vie :** 5+2*T. **Points de souffle :** 4+T. **Armure :** 1/0/1. **Dégâts :** [D]PV par tête. **Résistance à la magie :** 4+T. **Description :** L'hydre est une espèce de grand dragon des marais, qui a la particularité d'avoir plusieurs têtes. Les deux hydres les plus courantes ont trois et sept têtes (il semble que le maximum possible soit de neuf). Les caractéristiques plus haut sont modifiées en fonction du nombre de têtes (T). Si vous jouez en points de vie localisés, chaque tête à deux points de vie. Ce qui reste toujours vrai est le fait que chaque tête semble vivre indépendamment des autres, ce qui doit poser des problèmes évidents de comportement. Son régime alimentaire est omnivore et, si elle ne crache pas sur la viande, elle engloutit d'impressionnantes quantités de joncs et au 1res hautes herbes par jour. Des légendes parlent d'hydres qui crache le feu, ou d'autres dont les têtes repoussent, aucun témoignage fiable ne semblant corroborer ces versions.

Licorne

Lieu de vie : vallons. **Fréquence :** très rare. **Test de Combat :** 7. **Test de Perception :** 8. **Points de vie :** 5. **Points de souffle :** 6 **Points d'énergie :** 2. Rapidité ⚡2. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [D]PV (corne). **Test de course :** 11, **Déplacement :** 3(1)[E]. **Résistance à la magie :** 13. **Description :** La licorne est un jument avec une longue corne au milieu du front. Elle détecte automatiquement qui est marqué par la magie noire et fuit ces personnes comme la peste. Craintive, timide, on raconte qu'elle peut se laisser approcher par de jeunes enfants. Rencontrer une licorne est considéré comme un signe de chance. Peut-être parce que (et ceci est un secret que personne encore n'a jamais écrit ailleurs qu'ici), elle donne jusqu'à la prochaine lune noire sa valeur de résistance magique à la personne qui a pu s'approcher à moins d'un mètre d'elle.

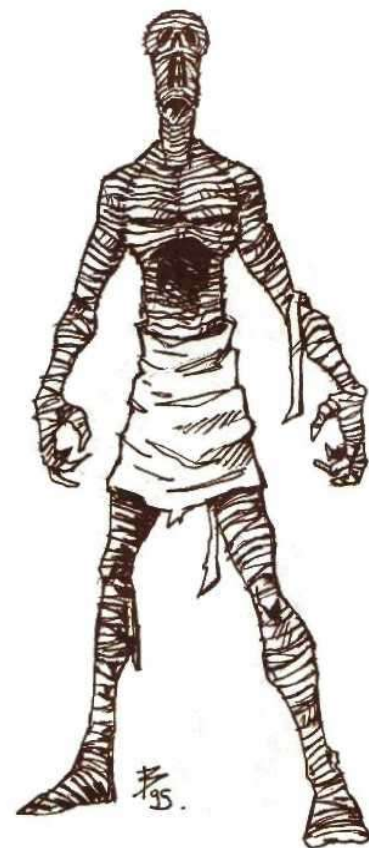
Loup géant

Lieu de vie : forêt, steppe. **Fréquence :** assez rare. **Test de Combat :** 9. **Test de Perception :** 9. **Points de vie :** 5. **Points de souffle :** 6. **Points d'énergie :** 1. Puissance ⚡1. **Armure :** 0/0/1. **Dégâts :** [D]PV. **Test de course :** 8 à 9. **Déplacement :** 2(1)[V]. **Description :** Les loups géants font 1,40

est le nord, le haut, etc.). Il se sert donc de ces capacités en vivant dans des lieux à la topographie compliquée, et où il peut facilement traquer ses victimes.

Momie

Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 9. **Points de vie :** 6. **Armure :** 0/0/3. **Dégâts :** [B]PV ou arme. **Résistance à la magie :** 9 + spécial. **Description :** Les momies sont des morts-vivants matériels (voir SD p. 48) et sont donc sujets aux mêmes avantages et restrictions que les autres morts-vivants. En ce qui concerne leur « conscience » elle est plus élevée que celle des squelettes, goules et zombies mais différente néanmoins de celle d'un humain ou d'un vampire. Il faut savoir que la momie, avant d'être « réveillée » par un nécromancien ou tout autre intervention non naturelle, est le cadavre d'un être humain qui a été momifié. Or, toutes les civilisations qui pratiquent la momification ont un sens très élevé des classes sociales. il y a donc des momies de rois, de fonctionnaires, de paysans. Toute momie qui se réveille « sait » quel était son rang parmi les vivants et compte bien le garder parmi les morts, En ce qui concerne leurs talents et leur mémoire: comme le cerveau, les intestins, ont été enlevés, il leur reste plutôt des bribes. Ce qui n'empêche pas quelques exceptions, et on pourrait sans doute trouver d'admirables momies mathématiciennes ou expertes à l'épée. Si vous créez des personnages momies, ou des PMJ momies spéciales, utilisez les règles normales, mais supprimez tout simplement la composante Esprit pour ne plus garder que Corps, Cœur et Instincts. Diminuez aussi la Perception de 1 et considérez la Résistance comme nulle. Une momie ne résiste pas, elle encaisse et absorbe.

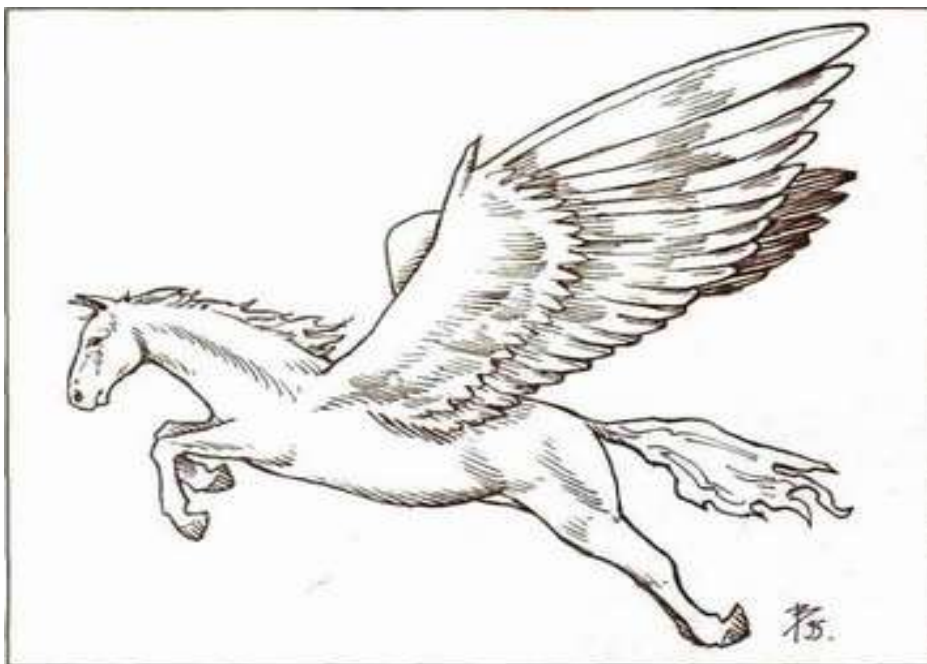


Médusae

Lieu de vie : plage, crique. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 8. **Test de Perception :** 8. **Points de vie :** 4. **Points de souffle :** 4. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** par arme. **Résistance à la magie :** 9. **Description :** Les médusae, ou méduses, sont d'étranges créatures reptiliennes dont la poitrine et les bras laissent à supposer qu'elles seraient des espèces de femmes-serpents. Le problème est que leur visage n'a jamais été vu, par quiconque ! De loin, cette tête semble grouiller, comme si des vers, des mèches ondulaient sur un crâne. D'où la croyance que la tête féminine de la méduse est surmontée d'une chevelure composée de serpents. Il semblerait en vérité que la méduse n'ait aucun vrai visage, et que celui-ci soit composé d'un grouillement de chairs évoquant un mélange entre serpents et intestins. Ce qui est sûr, c'est que toute créature regardant le visage d'une méduse est pétrifié. D'après Archibald Tibaldin, les méduses sont les résultats de l'accouplement d'un démon succube et de serpents. De son origine serpentine elle a gardé le bas du corps et une pallie du « visage ». De son origine démoniaque elle a la capacité de lancer automatiquement les sorts suivants (avec un test de magie de 13): Pétrification (Terre), Commander aux créatures terrestres (Terre), Peur (Brume). Il semble que montrer un miroir à la méduse ne serve à rien, mais que le sort Boomerang soit particulièrement efficace.

Minotaure

Lieu de vie : caverne. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 9. **Test de Perception :** 12 (orientation). **Points de vie :** 7. **Points de souffle :** 4. **Points d'énergie :** 1. Rapidité ⚡1. **Armure :** 1/0/1. **Dégâts :** [D]PV et [C]PS, ou avec une arme. **Résistance à la magie :** 8. **Description :** Le minotaure est un géant (2,5 ni) à tête de taureau. Il a la particularité de posséder une mémoire photographique phénoménale et un sens de l'orientation absolu (il sait toujours où



Ogre

Les ogres sont tout simplement des géants (SD p.49), mais dont l'alimentation Carnivore les pousse souvent à chercher de la nourriture humaine quand ils ne trouvent pas d'animaux à se mettre sous la dent.

Pégase

Lieu de vie : montagnes. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 6. **Test de Perception** : 8. **Points de vie** : 5. **Points de souffle** : 6. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : voir cheval. **Test de course** : 7. **Déplacement** : 3(2)[E]. **Test de vol** : 9. **Déplacement** : 3 (2) [F]. **Résistance à la magie** : 7. **Description** : Le pégase est un cheval ailé, qui peut aussi bien courir que voler. Cet animal est relativement intelligent, et ne s'attachera qu'à tin maître qui le respecte.

Pieuvre / Calmar géant

Lieu de vie : océans. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 12. **Test de Perception** : 8. **Points de vie** : 10. **Points de souffle** : 10. **Points d'énergie** : 1. **Puissance** ♣ 1. **Armure** : 1/0/2. **Dégâts** : [E]PV et [F]PS (étouffement). **Test de nage** : 8. **Déplacement marin** : 6(3)[C]. **Description** : Ces animaux marins s'attaquent relativement peu aux humains ou à leurs embarcations. Mais si on les chasse ou si on leur fait peur, ils deviennent de redoutables adversaires.

Satyre

Lieu de vie : forêts. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 8. **Test de Perception** : 7. **Points de vie** : 3. **Points de souffle** : 3. **Points d'énergie** : 1. **Rapidité** ♣ 1. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [D]PV. **Résistance à la magie** : 10. **Description** : Ces êtres hybrides ont des torsos et têtes humaines, et des pieds de chèvre ou bouc. Contrairement aux nymphes, dryades ou autres créatures qui semblent d'origine féerique, les satyres paraissent tout à fait « humains », quoique plus instinctifs qu'intelligents. On les considère à juste titre comme libidineux car ils ont une forte attirance sexuelle

pour la gent humaine. Signalons toutefois que l'accouplement reste stérile. Et surtout, que contrairement aux idées reçues, il y a des satyres femelles. Mais peut-être les hommes ne tiennent-ils pas à ébruiter leurs ébats avec les satyres femelles ? Tout en demandant à leur épouses de fuir les satyres, qu'ils nomment parfois injustement démons.

Scorpion géant

Lieu de vie : déserts, cavernes. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 7. **Test de Perception** : 10. **Points de vie** : 2. **Points de souffle** : 1. **Points d'énergie** : 2. **Rapidité** ♣ 2. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [A]PV + poison. **Description** : On peut dire, à peu de choses près, la même chose des scorpions géants et des araignées géantes (voir auparavant), que ce soit par rapport à leur taille ou les dégâts qu'ils causent. Le poison des scorpions est simplement en moyenne plus virulent (4 à 6 plutôt que 0 à 6).

Sphinx

Lieu de vie : désert. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 9. **Test de Perception** : 9. **Points de vie** : 6. **Points de souffle** : 5. **Points d'énergie** : 1. **Puissance** ♣ 1. **Armure** : 0/0/1. **Dégâts** : [D]PV. **Test de vol** : 10. **Déplacement** : 3(2)[E]. **Résistance à la magie** : 9. **Description** : Les sphinx sont le résultat, comme les chimères, d'expériences d'hybrides sur les animaux (lion, aigle ou griffon) et les humains. Pouvant se reproduire, on voit, suivant les gènes récessifs, des êtres qui ont une ascendance tantôt humaine tantôt lionne dans leur visage. Or, si les sphinx * lions » se reconnaissent tout à fait dans leur animalité et vivent de chasse, les sphinx « humains » n'ont de cesse de vouloir prouver leur ascendance humaine, il est donc fréquent que ces derniers désirent parler aux humains, les entretenir de culture et d'intelligence, voire leur proposer des énigmes. Et évidemment, un homme qui ne saurait répondre aux questions d'un sphinx ne saurait mériter le vrai nom d'homme, et serait donc destiné à périr sous ses griffes du sphinx redevenu animal pour l'occasion.

Yéti

Lieu de vie : haute montagne. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 8. **Test de Perception** : 10. **Points de vie** : 7. **Points de souffle** : 7. **Points d'énergie** : 2. **Puissance** ♣ 1, **Rapidité** ♣ 1. **Armure** : 0/0/1. **Dégâts** : [C]PV et [C]PS. **Test de course** : 9. **Déplacement** : 1 (1)[C]. **Résistance à la magie** : 8. **Description** : Les yétis vivent au milieu de ces hautes montagnes, reposant sous le manteau immaculé des neiges éternelles. Haut de 2,50, pesant leur 230 kg, ce sont bien plus des singes évolués que des géants à fourrure ; Ce sont de redoutables prédateurs qui ne semblent redouter qu'une seule chose: le feu.

Pierre Rosenthal
illustration: Bruno Martin

