

BASIC ROLEPLAYING  
– CHAOSIUM –  
BESTIAIRE DES  
ANIMAUX NATURELS



## Table des matières

<b>Crédits . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>Avant-Propos . . . . .</b>	<b>5</b>
<b>Présentation des animaux naturels . . . . .</b>	<b>6</b>
Nom de l'animal . . . . .	6
Description de l'animal . . . . .	6
Description des caractéristiques . . . . .	6
FORce . . . . .	7
CONstitution . . . . .	8
TAIle . . . . .	9
PERception . . . . .	11
DEXtérité . . . . .	12
INTelligence . . . . .	13
APParence . . . . .	14
POUvoir . . . . .	15
Valeurs dérivées des caractéristiques . . . . .	16
Caractéristiques et valeurs moyennes . . . . .	16
Autres valeurs de l'animal . . . . .	17
Mouvement . . . . .	17
Combat . . . . .	18
Armures naturelles et réductions de dégâts . . . . .	18
Compétences . . . . .	19
Compétences de réussite automatique . . . . .	20
Capacités . . . . .	21
<b>Évolution possible et ajustements divers . . . . .</b>	<b>21</b>
<b>Animaux du Bestiaire . . . . .</b>	<b>21</b>
Autruche (/Émeu) . . . . .	22
Babouin . . . . .	22
Bison . . . . .	23
Cachalot . . . . .	23
Cerf/Biche (/Cervidés) . . . . .	24
Chameau (/Dromadaire) . . . . .	24
Chat domestique . . . . .	25
Chat sauvage . . . . .	25
Chauve-souris . . . . .	26
Cheval (/zèbre) . . . . .	26
Chèvre/Bouc (/Bouquetin) . . . . .	27
Chien . . . . .	27
Chimpanzé . . . . .	28
Chouette (/Hibou) . . . . .	28
Corbeau (/Corneille/Pie) . . . . .	29
Crapaud . . . . .	29
Crocodile (/Alligator/Caiman) . . . . .	30
Dauphin . . . . .	30
Écureuil . . . . .	31
Éléphant . . . . .	31
Faucon . . . . .	32
Furet (/Hermine /Belette /Vison) . . . . .	33
Gorille . . . . .	33
Hérisson . . . . .	34
Lama (/Alpaga) . . . . .	34

Lézard .....	35
Lion .....	35
Loup .....	36
Lynx .....	36
Mulet/Mule .....	37
Orque épaulard .....	37
Ours/Panda .....	38
Panthère (/léopard/puma) .....	38
Pieuvre géante (/Calamar géant) .....	39
Poney .....	39
Python (/Anaconda) .....	40
Rat (/Rongeur) .....	40
Sanglier (/Cochon sauvage) .....	41
Renard .....	41
Requin .....	42
Rhinocéros .....	42
Taureau/Vache (/buffle) .....	43
Tigre .....	43
Tortue terrestre .....	44
<b>Habitats et rencontres .....</b>	<b>45</b>
Cosmopolite .....	45
Désert .....	45
Fleuve .....	45
Forêt .....	45
Marais .....	46
Montagne .....	46
Océan .....	46
Prairie .....	46
Régions polaires .....	47
Régions tropicales .....	47
Semi-désert .....	47
Zone agricole .....	47
Zone urbaine .....	47
<b>Sources des images .....</b>	<b>48</b>

## CREDITS

### Auteur

Michaël Gerber

### Correctrice Orthographique

Caroline Brunisholz

### Illustration & Mise en page

Katharina Gerber

Michaël Gerber

Caroline Brunisholz

### Béta Testeurs

Caroline Brunisholz

Katharina Gerber

Matthieu Herrmann

Sabrina De Los Rios

## AVANT-PROPOS

Le présent supplément est développé à partir d'éléments provenant de diverses sources. Les règles de base proviennent du système de jeu Basis Roleplaying Chaosium basé sur le d100. Ces règles sont en open source, ce qui signifie qu'elles sont exploitables gratuitement. Ce supplément a été conçu pour fonctionner de pair avec ces règles. Les compétences, capacités et autres éléments des animaux décrits plus loin se réfèrent aux descriptions de ce système de jeu. En cas de modification, d'ajout ou de quelconque rectification, un renvoi à une description sera fait.

Ce supplément s'axe sur les animaux naturels, c'est-à-dire les créatures qui ne possèdent pas de pouvoirs magiques, et est utilisable avec tous les jeux de rôles fonctionnant sur le système Basis Roleplaying Chaosium.

Le présent supplément est libre d'être employé lors de parties de jeu de rôle classiques entre amis, mais ne doit en aucun cas être vendu ou loué.

En espérant que vous prendrez autant de plaisir à parcourir ces pages que j'en ai eu à les écrire. Il ne me reste qu'à vous souhaiter : Bon jeu !

*Gerber Michaël, alias Keul*

# **PRESENTATION DES ANIMAUX NATURELS**

Les quelques pages qui suivent servent d'explications générales aux termes et catégories employés pour décrire les divers animaux de ce bestiaire. Les éléments présentés vous permettront de mieux appréhender certaines compétences et capacités. Les divers chapitres présentés ci-après vous permettront également de créer de nouveaux animaux en vous basant sur diverses tabelles comparatives.

## **NOM DE L'ANIMAL**

Le nom fait office d'appellation officielle de l'animal. C'est sous cette appellation que les manuels scolaires et les différents peuples mentionnent l'animal. Par convention, le nom mentionné l'est en français. Les appellations latines sont laissées à la discréction du Maître du Jeu.

- **Remarque sur les nom d'animaux** : Certains noms peuvent varier en fonction du sexe de l'animal. Ainsi, la fiche du taureau, qui est le nom du mâle, comprend également celle de la vache, qui est le nom de la femelle.
- **Animaux à caractéristiques identiques** : à côté du nom de certain animaux, on peut trouver le nom d'un ou plusieurs autres animaux entre parenthèses. Par exemple, sous le nom de la fiche du Chameau, on trouvera la mention (/Dromadaire). Cela signifie que le dromadaire partage les mêmes caractéristiques et compétences que le chameau. En cas de modification par rapport à l'animal de base, par exemple en cas de modification de valeurs de caractéristiques ou compétences supplémentaires, un renvoi sera fait à la fin de la description de l'animal.

## **DESCRIPTION DE L'ANIMAL**

La description de l'animal comprend diverses informations générales sur celui-ci. On y retrouve une description physique, voire comportementale de celui-ci, des informations sur son régime alimentaire, sur sa répartition géographique, ainsi que la mention de la taille et du poids de ce dernier. Ces descriptions sont là pour vous donner une idée de la manière de décrire celui-ci lors de vos parties.

## **DESCRIPTION DES CARACTERISTIQUES**

Les caractéristiques des animaux sont au nombre de 8. Celles-ci déterminent les capacités physiques et mentales de l'animal, et indiquent donc directement ce que ce dernier est capable de faire ou non. Ce chapitre décrit ces huit caractéristiques tout en proposant des tables de valeurs moyennes sur lesquelles vous pouvez vous baser pour créer de nouveaux animaux.

## FORce

La force - abrégée (FOR) - représente la puissance physique de l'animal et est employée entre autres quand celui-ci tente de pousser, tirer ou porter un objet. La force permet également de connaître les dégâts physiques supplémentaires occasionnés par l'animal (voir bonus de dégâts, abrégé BdD). La force est enfin la caractéristique employée pour les jets de lutte contre un adversaire.

Exemples de valeurs moyennes pour la caractéristique FORce		
FORce	Exemples d'animaux	Valeur en dé(s)
1	Rat	1d4-3
2	Chauve-souris ; Crapaud ; Hérisson ; Lézard ; Écureuil ; Écureuil volant	1d4
3	Chauve-souris ; Crapaud ; Hérisson ; Lézard ; Écureuil ; Écureuil volant	1d4
4	Furet ; Tortue terrestre	1d6+1
5	Chat domestique ; Furet ; Tortue terrestre	2d4/1d6+1/1d6+2
6	Chat sauvage	2d4+1/1d6+2
7		2d4+2/2d6
8	Faucon ; Hibou ; Chouette ; Corbeau	2d4+3/2d6+1
9	Babouin ; Bouquetin ; Chèvre	2d4+4/2d6+2
10	Chien ; Renard	2d4+5/2d6+3/3d6
11	Autruche	2d6+4/3d6
12	Lynx ; Tortue géante	2d6+5
13	Chimpanzé ; Loup ; Tortue géante	2d6+6
14	Chimpanzé ; Loup ; Tortue géante	2d6+6/3d6+4
15	Dauphin ; Sanglier ; Tortue géante	2d6+8/3d6+4/3d6+5
16	Cerf ; Lama ; Poney	2d6+9/3d6+5/3d6+6
17	Cerf ; Lama ; Poney	2d6+10/3d6+6/3d6+7
18	Mule ; Panthère	3d6+7/3d6+8
19	Mule ; Panthère	3d6+8/3d6+9
20	Chameau ; Cheval ; Dromadaire ; Requin	3d6+9/3d6+10
21	Chameau ; Cheval ; Dromadaire	3d6+10/3d6+11/4d6+7
22	Gorille ; Ours	3d6+11/3d6+12/4d6+8
23	Lion	3d6+12/3d6+13/4d6+9
24	Taureau ; Pieuvre géante	3d6+13/4d6+10
25	Crocodile	4d6+11
26	Python	4d6+12
27	Bison	4d6+13
28		4d6+14
29		4d6+15
30		4d6+16
31		4d6+17
32		4d6+18
33		4d6+19
34	Éléphant	4d6+20
35		4d6+21
36	Rhinocéros	4d6+22/6d6+15
37		4d6+23/6d6+16
38	Orque	4d6+24/6d6+17
39		4d6+25/6d6+18
40		4d6+26/6d6+19
41	Cachalot	4d6+27/6d6+20
42	Rhinocéros blanc	4d6+28/6d6+21

## CONstitution

La constitution - abrégée (CON) - représente la capacité du système immunitaire de l'animal à lutter contre une agression extérieure (maladie, poison, etc.) ou une blessure. Elle permet de résister à l'évanouissement quand on tente d'assommer l'animal et permet également de déterminer - en effectuant la moyenne avec la caractéristique TAILLE - la valeur dérivée "Points de vie".

Exemples de valeurs moyennes pour la caractéristique CONstitution		
CONstitution	Exemples d'animaux	Valeur en dé(s)
1		1d4-3
2		1d4
3		1d4
4	Furet	1d6+1
5	Corbeau ; Furet	2d4/1d6+1/1d6+2
6	Corbeau	2d4+1/1d6+2
7	Babouin ; Chat domestique	2d4+2/2d6
8	Chat sauvage ; Lézard ; Tortue terrestre	2d4+3/2d6+1
9	Chouette ; Hibou ; Hérisson	2d4+4/2d6+2
10	Bouquetin ; Cerf ; Chauve-souris ; Chèvre ; Chien ; Chimpanzé ; Faucon ; Rat ; Écureuil ; Écureuil volant	2d4+5/2d6+3/3d6
11	Autruche ; Cerf ; Chauve-souris ; Lynx ; Panthère ; Renard ; Écureuil ; Écureuil volant	2d6+4/3d6
12	Gorille ; Loup ; Mule ; Ours ; Poney ; Python	2d6+5
13	Dauphin ; Lama ; Pieuvre géante ; Poney ; Python	2d6+6
14	Crapaud	2d6+6/3d6+4
15	Crapaud ; Sanglier ; Taureau ; Requin	2d6+8/3d6+4/3d6+5
16	Lion ; Taureau	2d6+9/3d6+5/3d6+6
17	Bison	2d6+10/3d6+6/3d6+7
18	Bison ; Chameau ; Cheval ; Dromadaire	3d6+7/3d6+8
19	Chameau ; Cheval ; Crocodile ; Dromadaire	3d6+8/3d6+9
20	Crocodile	3d6+9/3d6+10
21		3d6+10/3d6+11/4d6+7
22	Rhinocéros	3d6+11/3d6+12/4d6+8
23	Éléphant	3d6+12/3d6+13/4d6+9
24	Éléphant ; Tortue géante	3d6+13/4d6+10
25		4d6+11
26		4d6+12
27		4d6+13
28		4d6+14
29	Orque	4d6+15
30		4d6+16
31		4d6+17
32		4d6+18
33		4d6+19
34	Cachalot	4d6+20

## TAIlle

Le système Chaosium pose souvent quelques problèmes quand il s'agit d'interpréter la valeur de la caractéristique TAILLE d'un animal. Contrairement à ce que son nom indique, cette caractéristique ne donne pas uniquement la taille de l'animal, mais à la fois la taille et le poids de celui-ci. Plus que la taille, on pourrait donc parler d'une caractéristique « corpulence ». Pour une même valeur de TAILLE, la corpulence animale peut donc grandement varier.

Exemples de valeurs moyennes pour la caractéristique TAILLE				
TAILLE	Exemples d'animaux	Taille (cm)	Poids (Kg)	Valeur en dé(s)
1	Rat	1-30	0,1-0,5	1d4-3
2	Chauve-souris ; Hérisson ; Lézard	20-50	0,2-0,9	1d4
3	Chauve-souris ; Hérisson ; Lézard	30-60	0,3-1,5	1d4
4	Furet ; Tortue terrestre	40-90	0,5-3	1d6+1
5	Corbeau ; Crapaud ; Furet ; Tortue terrestre ; Écureuil	40-100	2-5	2d4/1d6+1/1d6+2
6	Chat domestique ; Faucon	50-110	4-9	2d4+1/1d6+2
7	Chat sauvage ; Chouette ; Hibou ; Écureuil volant	60-140	5-18	2d4+2/2d6
8	Babouin ; Renard	70-150	6-25	2d4+3/2d6+1
9	Bouquetin ; Chien ; Chèvre ; Lynx	80-160	10-50	2d4+4/2d6+2
10	Chimpanzé ; Panthère	90-170	15-90	2d4+5/2d6+3/3d6
11	Loup	100-180	20-100	2d6+4/3d6
12	Tortue géante	110-190	25-115	2d6+5
13	Tortue géante	120-200	35-130	2d6+6
14	Émeu ; Tortue géante	130-220	50-150	2d6+6/3d6+4
15	Dauphin ; Émeu ; Tortue géante	140-240	65-180	2d6+8/3d6+4/3d6+5
16	Autruche ; Cerf ; Dauphin ; Mule ; Sanglier ; Poney	150-250	80-200	2d6+9/3d6+5/3d6+6
17	Autruche ; Cerf ; Mule ; Sanglier ; Poney	160-260	100-220	2d6+10/3d6+6/3d6+7
18	Lion ; Lama	170-270	120-250	3d6+7/3d6+8
19	Lion ; Gorille ; Lama	180-280	140-290	3d6+8/3d6+9
20	Gorille ; Ours	190-300	160-340	3d6+9/3d6+10
21	Requin	220-350	180-400	3d6+10/3d6+11/4d6+7
22	Crocodile	250-400	200-470	3d6+11/3d6+12/4d6+8
23	Crocodile	300-500	220-550	3d6+12/3d6+13/4d6+9
24	Python	350-600	240-610	3d6+13/4d6+10
25	Chameau ; Dromadaire ; Taureau ; Pieuvre géante	400-650	270-710	4d6+11
26	Bison ; Cheval	450-700	300-820	4d6+12 / 5d6+9
27	Cheval	500-750	330-940	5d6+9 / 5d6+10
28	Rhinocéros	550-800	350-1100	4d6+14
29		600-850	390-1270	4d6+15
30		650-900	430-1450	4d6+16
31		700-950	480-1640	4d6+17
32	Orque	750-1000	530-1840	4d6+18
33		800-1050	590-2050	4d6+19
34	Rhinocéros blanc	850-1100	650-2270	4d6+20/6d6+12
35		900-1150	720-2500	6d6+13
36		950-1200	790-2740	6d6+14
37		1000-1250	870-2990	6d6+15
38		1050-1300	950-3250	6d6+16
39		1100-1350	1040-3520	6d6+17
40	Requin blanc	1150-1400	1130-3800	6d6+18
...	...	...	...	...
50+	Cachalot	1650-1900	2500-41000	6d6+29+...

Exemple d'interprétation de la valeur de Taille: Une valeur de TAILLE de 8 peut donc représenter un animal d'environ 150cm pour un poids de 43kg tout comme elle peut représenter un animal mesurant 120cm pour un poids de 12kg, ou même un animal mesurant 70cm pour un poids pouvant avoisiner les 20kg. Une grande valeur de TAILLE ne veut donc pas forcément dire que l'animal est très grand. Celui-ci peut tout à fait être trapu et de petite taille.

Remarque sur le calcul de la taille: Une dernière chose concernant la caractéristique TAILLE : on calcule la taille des animaux non pas en les mesurant au garrot mais en prenant leur longueur totale.

## PERception

La perception - abrégée (PER) - représente les 5 sens de l'animal et est utilisée par lui pour percevoir ce qui l'entoure. Cette caractéristique est également utile pour certaines capacités particulières et elle permet de détecter les éléments cachés ou camouflés.

Exemples de valeurs moyennes pour la caractéristique PERception		
PERception	Exemples d'animaux	Valeur en dé(s)
1		1d4-3
2		1d4
3		1d4
4		1d6+1
5		2d4/1d6+1/1d6+2
6		2d4+1/1d6+2
7	Corbeau	2d4+2/2d6
8	Crapaud	2d4+3/2d6+1
9	Autruche ; Hérisson ; Tortue terrestre	2d4+4/2d6+2
10	Chouette ; Faucon ; Hibou ; Furet ; Tortue géante	2d4+5/2d6+3/3d6
11	Bouquetin ; Chèvre ; Chimpanzé ; Furet ; Gorille ; Ours ; Sanglier	2d6+4/3d6
12	Chameau ; Chat domestique ; Chien ; Chimpanzé ; Dromadaire ; Gorille ; Lama ; Ours ; Rat ; Sanglier ; Lézard ; Pieuvre géante ; Poney ; Python ; Requin	2d6+5
13	Chameau ; Chat domestique ; Chat sauvage ; Crocodile ; Dromadaire ; Rat ; Poney	2d6+6
14	Chat sauvage ; Chauve-souris ; Lion ; Lynx ; Mule ; Panthère ; Taureau ; Écureuil ; Écureuil volant	2d6+6/3d6+4
15	Lion ; Loup ; Lynx ; Mule ; Panthère ; Taureau ; Requin ; Renard	2d6+8/3d6+4/3d6+5
16	Cachalot ; Bison ; Cheval ; Loup ; Orque ; Rhinocéros ; Renard	2d6+9/3d6+5/3d6+6
17	Bison ; Cachalot ; Cheval ; Éléphant ; Rhinocéros	2d6+10/3d6+6/3d6+7
18	Dauphin ; Éléphant	3d6+7/3d6+8
19	Dauphin	3d6+8/3d6+9
20	Cerf	3d6+9/3d6+10
21	Cerf	3d6+10/3d6+11/4d6+7
22		3d6+11/3d6+12/4d6+8
23		3d6+12/3d6+13/4d6+9
24		3d6+13/4d6+10
25		4d6+11
26		4d6+12
27		4d6+13
28		4d6+14
29		4d6+15
30	Requin blanc	4d6+16

## DEXtérité

La dextérité - abrégée (DEX) - représente la capacité de l'animal à se mouvoir de manière fluide. Différente de l'esquive, qui est une compétence à part, elle reprend les réflexes de l'animal et est utile dans le cas de tentative de dernière minute pour se rattraper à une corniche, pour ne pas tomber d'une corde, etc.

Exemples de valeurs moyennes pour la caractéristique DEXtérité		
DEXtérité	Exemples d'animaux	Valeur en dé(s)
1		1d4-3
2		1d4
3		1d4
4	Tortue terrestre	1d6+1
5	Tortue terrestre	2d4/1d6+1/1d6+2
6	Tortue géante	2d4+1/1d6+2
7	Tortue géante	2d4+2/2d6
8	Hérisson	2d4+3/2d6+1
9	Corbeau ; Sanglier ; Requin	2d4+4/2d6+2
10	Cachalot ; Chauve-souris ; Chouette ; Hibou ; Crapaud ; Crocodile ; Éléphant ; Rhinocéros ; Écureuil ; Écureuil volant	2d4+5/2d6+3/3d6
11	Chauve-souris ; Faucon ; Éléphant ; Furet ; Écureuil ; Écureuil volant	2d6+4/3d6
12	Bison ; Chameau ; Dauphin ; Dromadaire ; Furet ; Mule ; Rat ; Taureau ; Poney ; Python	2d6+5
13	Autruche ; Bouquetin ; Chameau ; Cheval ; Chèvre ; Chien ; Chimpanzé ; Dromadaire ; Lama ; Rat ; Lézard	2d6+6
14	Autruche ; Cheval ; Gorille ; Loup	2d6+6/3d6+4
15	Chat domestique ; Chat sauvage ; Loup ; Renard	2d6+8/3d6+4/3d6+5
16	Chat domestique ; Chat sauvage ; Lion ; Lynx ; Orque ; Ours ; Panthère ; Renard	2d6+9/3d6+5/3d6+6
17	Lion ; Lynx ; Orque ; Ours ; Panthère	2d6+10/3d6+6/3d6+7
18		3d6+7/3d6+8
19	Cerf ; Pieuvre géante	3d6+8/3d6+9
20		3d6+9/3d6+10

## INTelligence

L'intelligence - abrégée (INT) - représente la capacité cognitive de l'animal et sa faculté à résoudre des problèmes et des situations complexes. L'intelligence donne également le comportement général de l'animal. Plus une intelligence est élevée et plus l'animal adoptera des stratégies complexes lors de combats ou de fuites. A l'inverse, plus son intelligence est basse et plus il se comportera de manière instinctive.

Exemples de valeurs moyennes pour la caractéristique INTelligence		
INTelligence	Exemples d'animaux	Valeur en dé(s)
1		1d4-3
2	Autruche ; Crapaud ; Lama ; Rat ; Sanglier ; Lézard ; Tortue terrestre	1d4
3	Autruche ; Cerf ; Chauve-souris ; Faucon ; Corbeau ; Crapaud ; Hérisson ; Lama ; Mule ; Rat ; Sanglier ; Taureau ; Lézard ; Pieuvre géante ; Tortue terrestre ; Écureuil ; Écureuil volant	1d4
4	Cerf ; Chameau ; Chat domestique ; Chauve-souris ; Faucon ; Corbeau ; Crocodile ; Dromadaire ; Hérisson ; Mule ; Taureau ; Pieuvre géante ; Tortue géante ; Écureuil ; Écureuil volant	1d6+1
5	Bison ; Cachalot ; Chameau ; Chat domestique ; Chat sauvage ; Chien ; Chouette ; Hibou ; Crocodile ; Dromadaire ; Furet ; Furet ; Ours ; Requin ; Rhinocéros ; Tortue géante	2d4/1d6+1/1d6+2
6	Bouquetin ; Chat sauvage ; Chèvre ; Chien ; Poney ; Python	2d4+1/1d6+2
7	Cheval ; Lion ; Lynx ; Orque	2d4+2/2d6
8	Chimpanzé ; Loup ; Panthère ; Renard	2d4+3/2d6+1
9	Chimpanzé ; Gorille	2d4+4/2d6+2
10		2d4+5/2d6+3/3d6
11	Éléphant	2d6+4/3d6
12	Dauphin	2d6+5
13		2d6+6
14		2d6+6/3d6+4
15		2d6+8/3d6+4/3d6+5

## APParence

L'apparence - abrégée (APP) - représente non seulement la beauté de la créature mais également sa prestance. Elle permet à celui-ci de charmer ou d'intimider une personne ou un autre animal, et peut également être employée pour fasciner une cible.

Exemples de valeurs moyennes pour la caractéristique APParence		
APParence	Exemples d'animaux	Valeur en dé(s)
1		1d4-3
2		1d4
3		1d4
4	Rat ; Tortue terrestre	1d6+1
5	Bouquetin ; Chèvre ; Crapaud ; Sanglier	2d4/1d6+1/1d6+2
6	Hérisson ; Sanglier	2d4+1/1d6+2
7	Chauve-souris ; Mule ; Lézard ; Écureuil ; Écureuil volant	2d4+2/2d6
8	Chimpanzé ; Mule ; Tortue géante	2d4+3/2d6+1
9	Cerf ; Chameau ; Corbeau ; Dauphin ; Dromadaire ; Lama	2d4+4/2d6+2
10	Chameau ; Chat domestique ; Chat sauvage ; Chien ; Chouette ; Dromadaire ; Hibou ; Furet ; Poney	2d4+5/2d6+3/3d6
11	Chat sauvage ; Faucon ; Lynx ; Python ; Renard	2d6+4/3d6
12	Bison ; Cheval ; Loup ; Lynx ; Taureau	2d6+5
13	Autruche ; Bison ; Éléphant ; Taureau	2d6+6
14	Crocodile ; Éléphant ; Rhinocéros	2d6+6/3d6+4
15	Pieuvre géante	2d6+8/3d6+4/3d6+5
16	Cachalot ; Gorille ; Ours ; Panthère	2d6+9/3d6+5/3d6+6
17	Gorille ; Lion ; Ours ; Panthère	2d6+10/3d6+6/3d6+7
18	Lion	3d6+7/3d6+8
19		3d6+8/3d6+9
20		3d6+9/3d6+10
21	Orque ; Requin	3d6+10/3d6+11/4d6+7
22	Orque ; Requin	3d6+11/3d6+12/4d6+8
23		3d6+12/3d6+13/4d6+9
24		3d6+13/4d6+10
25		4d6+11

## POUvoir

Le pouvoir représente le potentiel de concentration de la créature. Elle lui permet de rester fixé sur une tâche jusqu'à son accomplissement. Le pouvoir permet également de résister aux situations stressantes sans subir de malus. Le pouvoir permet également de déterminer la valeur dérivée : Chance

Exemples de valeurs de pour la caractéristique POUvoir		
POUvoir	Exemples d'animaux	Valeur en dé(s)
1		1d4-3
2	Autruche	1d4
3	Autruche ; Chat sauvage ; Chouette ; Hibou ; Rat ; Lézard	1d4
4	Bouquetin ; Chat sauvage ; Chèvre ; Hibou ; Corbeau ; Rat ; Lézard	1d6+1
5	Chat domestique ; Corbeau ; Hérisson	2d4/1d6+1/1d6+2
6	Chat domestique ; Faucon ; Mule	2d4+1/1d6+2
7	Chauve-souris ; Chien ; Crapaud ; Sanglier ; Écureuil ; Écureuil volant	2d4+2/2d6
8	Lama ; Lynx ; Poney ; Renard	2d4+3/2d6+1
9	Chameau ; Cheval ; Dromadaire ; Furet ; Loup ; Ours	2d4+4/2d6+2
10	Cachalot ; Cerf ; Chimpanzé ; Crocodile ; Dauphin ; Éléphant ; Gorille ; Panthère	2d4+5/2d6+3/3d6
11	Cerf ; Chimpanzé ; Crocodile ; Gorille ; Taureau ; Pieuvre géante	2d6+4/3d6
12	Bison ; Lion ; Taureau ; Rhinocéros	2d6+5
13	Bison ; Lion ; Orque ; Python ; Requin ; Tortue terrestre	2d6+6
14		2d6+6/3d6+4
15	Tortue géante	2d6+8/3d6+4/3d6+5

## VALEURS DERIVEES DES CARACTERISTIQUES

Maintenant que les caractéristiques des animaux sont connues, il est possible de calculer trois valeurs dérivées de celles-ci, à savoir :

- Les points de vie: se calculant comme la moyenne des caractéristiques CONstitution et TAILle (arrondie au supérieur), les points de vie représentent l'état de santé de l'animal. Un animal passant à 0 points de vie meurt.
- Bonus de dégâts (BdD): plus les valeurs de FORce et de TAILle de l'animal sont élevées et plus les dégâts physiques occasionnés sont élevés. Le bonus aux dégâts occasionnés par une créature - abrégé BdD dans les tableaux - dépendra de l'addition des deux caractéristiques de celle-ci. On se reportera ensuite au tableau ci-dessous :

FORce+TAILle	Bonus au dégâts (BdD)
02-24	Aucun
25-32	+1d3
33-40	+1d6
41-60	+2d6
61 et +	+3d6

- Jet de chance: cette compétence - qui se calcule comme la caractéristique POUvoirx5 - sert à se sortir de situations précaires, à tomber par hasard sur une proie ou à prendre le bon chemin à un embranchement quand une proie est en train de fuir. De base, la chance n'est pas indiquée dans les tables de descriptions mais peut se calculer en tout temps si besoin.

## CARACTERISTIQUES ET VALEURS MOYENNES

Les animaux ne sont pas uniques. Pour cette raison, les valeurs des caractéristiques ne sont pas fixes et sont mentionnées sous la forme d'un certain nombre de dés auxquels on ajoute parfois une valeur. À côté de celle-ci, une valeur moyenne est indiquée, parfois représentée par deux chiffres. Cette valeur moyenne est là à titre indicatif et donne, comme son nom l'indique, une valeur de caractéristique pour un animal classique, dans la moyenne.

Prenons un exemple :

*Voici quelques-unes des caractéristiques possédées par un babouin :*

- FOR     $2d6+2$  Moyenne : 9
- CON     $2d6$  Moyenne : 7
- TAI     $2d4+3$  Moyenne : 8
- PER     $3d6+3$  Moyenne : 13-14
- ....

*La valeur de FORce est de  $2d6+2$ , ce qui signifie qu'en fonction des résultats obtenus en lançant les 2d6, le babouin pourrait posséder une valeur de FORce comprise entre 1+1+2 au minimum et 6+6+2 au maximum. La valeur de*

*FORce du babouin est donc comprise entre 4 et 14. Le chiffre moyen correspond à la moyenne de ces deux valeurs, soit  $(14+4)/2$ , donc 9. Dans ce cas, il n'y a qu'une seule et unique valeur.*

*Prenons maintenant la valeur de PERception. Dans ce cas, les valeurs de la caractéristique peuvent aller de  $1+1+1+3$  à  $6+6+6+3$  soit 6 à 21. En effectuant la moyenne de ces deux valeurs, on obtient 13,5 soit une valeur entre 13 et 14.*

**Remarques sur les valeurs moyennes :** mais alors, à quoi servent les valeurs moyennes ? Il s'agit, ni plus ni moins, d'une facilité de création du Maître du Jeu qui ne désire pas effectuer de jets de dés pour créer son animal. Au lieu de lancer les dés, il décide de prendre les valeurs moyennes mentionnées afin de pouvoir utiliser sa créature immédiatement. Il ne s'agit donc que d'une possibilité - une sorte de règle optionnelle - qui permet également de voir si l'animal créé est au-dessus ou au-dessous de ses congénères. Des valeurs largement au-dessus de la moyenne pourraient indiquer qu'on se trouve en face d'une créature Alpha, alors que des valeurs largement en-dessous de la moyenne pourraient indiquées que la créature est chétive, malade ou estropiées par exemple.

## AUTRES VALEURS DE L'ANIMAL

### Mouvement

Le mouvement indique le nombre de mètres dont une créature peut se déplacer durant un round d'action en courant. Cette valeur n'a que peu d'importance, sauf si l'animal entre dans une action de poursuite, auquel cas elle permettra de déterminer si l'animal attrape sa proie ou parvint à fuir. La table ci-dessous reprend les valeurs de mouvement des différents animaux de ce bestiaire :

Exemples de valeurs de mouvement	
Valeur	Exemples d'animaux
1	
2	Tortue géante
3	Tortue terrestre
4	Hérisson ; Rat
5	Écureuil ; Lézard
6	Chimpanzé ; Crapaud ; Lézard ; Pieuvre géante ; Python
7	Furet
8	Babouin ; Chat domestique ; Chat sauvage ; Crocodile ; Éléphant ; Gorille ; Renard
9	Bouquetin ; Chauve-souris ; Chèvre ; Corbeau ; Sanglier
10	Cachalot ; Chameau ; Chien ; Chouette ; Faucon ; Hibou ; Lion ; Loup ; Lynx ; Mule ; Ours ; Poney
11	Lama ; Panthère ; Rhinocéros
12	Autruche ; Bison ; Cerf ; Cheval ; Dauphin ; Dromadaire ; Orque ; Taureau ; Requin

## Combat

Cette catégorie liste les compétences de combat de l'animal, mais également les parties de son corps (armes naturelles) avec lesquelles il attaque. Certains animaux ne possèdent pas de compétences d'attaque. Dans ce cas, ceci est indiqué par un « - » à la suite de Combat. Certains animaux peuvent posséder plus d'une attaque avec l'une des armes naturelles possédées. Dans ce cas, le nombre d'attaques est indiqué à côté de celle-ci de la manière suivante : griffes (x2) : 35%

**Remarque:** si vous n'utilisez pas la moyenne des caractéristiques, référez-vous au tableau de dégâts supplémentaires du chapitre « Valeurs dérivées des caractéristiques » de ce bestiaire. Les dégâts indiqués entre parenthèses indiquent quel est le dé de dégâts de base de la créature, avant le calcul des valeurs finales de FORce et TAILle. (3d6) signifie donc que le dé de dégâts de base est le d6, (2d3) que celui-ci est le d3, etc. Ajoutez ensuite le bonus de dégâts (BdD) en fonction de la FORce+TAILle.

## ARMURES NATURELLES ET REDUCTIONS DE DEGATS

Les valeurs d'armure qui sont mentionnées sous les descriptions de certaines animaux indiquent si ceux-ci sont protégées des dégâts qui leur sont infligés.

Une armure fonctionne très simplement : quand le personnage, l'environnement ou un autre animal occasionne des dégâts à l'animal, on lance le dé de dégâts et on soustrait la valeur de l'armure de l'animal à ce résultat. La valeur finale obtenue indique le nombre de points de vie perdus par l'animal.

Prenons un exemple avec le bison :

**Exemple d'application d'armure:** Le bison possède une armure naturelle qui consiste en une peau épaisse qui réduit les dégâts de 4. Ceci est mentionné de la manière suivante sous la description : **ARMURE (Peau épaisse)** : **-4** dégât. Si les personnages font - par exemple - tomber une branche d'arbre sur lui, lui occasionnant 1d6+1 dégâts, ils lancent les dés pour voir quel résultat ils obtiennent. Mettons qu'ils obtiennent le résultat 4, soit un total de 5 dégâts. L'armure du bison réduit alors 4 dégâts, ce qui donnera  $5-4 = 1$  dégât subi. On soustrait alors ce dégât aux points de vie du bison.

**Remarque sur les dégâts:** Si le résultat obtenu une fois qu'on a soustrait l'armure de l'animal aux dégâts occasionnés est de 0 ou moins, cela signifie que l'armure de ce dernier a entièrement bloqué l'attaque. L'animal ne subit alors aucune blessure. Bien entendu, le fait d'obtenir un résultat négatif ne signifie pas que ce dernier récupère des points de vie, mais qu'il ne subit également pas de dégâts.

La table ci-dessous reprend les valeurs d'armure des différents animaux présentés dans ce bestiaire :

Exemples de valeurs d'armure	
Valeur	Exemples d'animaux
0	Autruche ; Babouin ; Bouquetin ; Chat domestique ; Chat sauvage ; Chauve-souris ; Chèvre ; Chien ; Chimpanzé ; Faucon ; Hibou ; Corbeau ; Furet ; Lynx ; Rat ; Renard
-1	Cerf ; Crapaud ; Dauphin ; Hérisson ; Lama ; Loup ; Mule ; Panthère ; Lézard ; Poney
-2	Chameau ; Cheval ; Gorille ; Lion ; Ours ; Sanglier ; Pieuvre géante ; Python
-3	Taureau
-4	Bison ; Crocodile ; Requin
-5	Tortue terrestre
-6	Éléphant
-7	Requin blanc ; Tortue géante
-8	Orque
-9	Rhinocéros
-10	Cachalot

## COMPETENCES

Les compétences de base de l'animal sont les mêmes pour toutes les créatures. Les descriptions suivantes permettront de mieux comprendre leur fonctionnement et les cas dans lesquels elles sont utilisées :

- **Acrobatie** : Cette compétence regroupe toutes les aptitudes d'agilité de l'animal. Elle est utilisée quand il s'agit de rouler pour amortir un choc, se déplacer agilement sur un mur étroit, etc.
- **Artisanat (XXX)** : Plus qu'une compétence unique, il s'agit en réalité d'une famille de compétences. Artisanat regroupe toutes les compétences qui permettent de fabriquer des outils, des armes, des pièges, etc.
- **Athlétisme** : Cette compétence regroupe toutes les activités physiques comme la course, la nage, le saut, l'escalade. Dans certains cas, certaines activités spécifiques peuvent être sorties de cette compétence car l'animal possèdera un meilleur pourcentage pour certaines actions. C'est par exemple le cas des compétences Escalade, Natation ou Voler, qui sont spécifiques à certaines créatures.
- **Camouflage** : Cette compétence permet de cacher quelque chose à la vue des autres. Plus le résultat de la compétence est élevé et plus il est difficile de trouver l'objet camouflé. Différents moyens existent pour trouver un objet camouflé, mais le plus simple est encore d'effectuer un jet de PERception (vue).
- **Combat** : La compétence combat est l'équivalent de Bagarre pour les humains. Cette compétence liste les diverses aptitudes de l'animal visant à attaquer une proie ou à se défendre contre un adversaire. En règle générale, l'animal possède diverses attaques (Bec, Morsure, Griffes, Queue, etc.) possédant chacune un pourcentage et des dégâts propres. Les dégâts sont mentionnés entre parenthèses, à côté de chaque type d'attaque. Exemple : Morsure : 50% (2d6)
- **Commandement** : Commandement permet de donner des ordres à un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à

une tâche, etc. cette compétence est généralement l'apanage des animaux Alpha qui dirigent les meutes.

- **Discrétion** : La compétence discrétion est à employer quand l'animal a besoin de se déplacer silencieusement et sans être vu (par exemple, pour s'approcher d'une proie). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, l'animal fait du bruit ou projette une ombre voyante contre un mur, etc.
- **Empathie** : L'empathie est une compétence qui permet de déterminer l'humeur d'un personnage ou d'un animal, de savoir si celui-ci est en colère ou simplement fatigué. Utilisant la communication, le langage corporel et le comportement de l'interlocuteur, elle permet bien souvent de ne pas titiller une personne sur le point d'explorer de colère ou un animal sur le point d'attaquer.
- **Esquive** : L'Esquive est une compétence précieuse en combat car elle permet de se désengager de celui-ci afin de fuir une menace.
- **Fouille** : Cette compétence est utilisée pour fouiller un endroit afin de trouver un objet, un indice, un élément remarquable, etc.. Un jet réussi pour fouille permet de trouver - s'il existe - un élément peu évident à voir de prime abord.
- **Orientation** : L'orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné et d'acquis. L'emploi de jets de PERception peut aider à diminuer la difficulté d'un jet d'orientation, par exemple en retrouvant des éléments familiers.
- **Pistage** : Cette compétence permet de suivre une piste préalablement découverte à l'aide d'un jet dans la compétence « Fouille » ou dans la caractéristique PERception. La difficulté du pistage dépend de plusieurs facteurs (temps écoulé depuis le dernier passage, météo, type de terrain, etc.).
- **Psychologie** : Psychologie est une compétence utilisée pour connaître l'humeur de l'animal qui se trouve en face et s'il peut ou non représenter une menace. Psychologie renseigne également sur l'attitude à adopter pour changer le comportement de son vis-à-vis
- **Survie** : Faites faire des jets de survie lorsqu'un animal se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc.
- **Vigilance** : Permet de ne pas se faire surprendre, de rester sur ses gardes, à l'affût du moindre bruit suspect, de la moindre ombre qui bouge, de la moindre odeur anormale, pour éviter que quelqu'un ou quelque chose vous tombe dessus par surprise. Permet également de contrer un jet dans la compétence « Discrétion ».

## COMPETENCES DE REUSSITE AUTOMATIQUE

En consultant les compétences et capacités de certains animaux de ce bestiaire, vous tomberez certainement sur des compétences qui mentionnent que certains jets sont automatiquement réussis quand les degrés de difficulté sont considérés comme normaux voire moyens. C'est par exemple le cas de la compétence « Agilité du singe ». Voici ce que dit cette compétence :

- **Agilité du singe** : Le babouin est capable d'escalader des arbres et de s'y déplacer avec aisance. En règle générale, les jets d'acrobatie de

*difficulté normale et moyenne que le babouin doit effectuer pour escalader quelque chose sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyenne.*

Cette description est principalement utile pour le Maître du Jeu, qui voit les degrés de difficultés considérablement diminués pour les compétences citées.

## CAPACITES

Les capacités de l'animal représentent ses armes physiques et intellectuelles pour lutter et survivre dans le monde où il évolue, ainsi que de sa capacité à trouver de la nourriture par exemple.

## ÉVOLUTION POSSIBLE ET AJUSTEMENTS DIVERS

Nous voici arrivés à la fin de la partie descriptive de nos animaux naturels. Avant de vous lancer dans la lecture des diverses créatures de ce Bestiaire, voici encore deux-trois petits conseils : Vous remarquerez que ces créatures possèdent des compétences, des caractéristiques et des capacités variables en fonction des individus. Concrètement, cela signifie que vos joueurs sont susceptibles de rencontrer des créatures de diverses puissances, même si elles appartiennent à la même espèce. Ainsi il est extrêmement rare que deux animaux soient en tous points identiques. Cela signifie qu'en tant que Maître du Jeu, vous pouvez arranger les caractéristiques et compétences pour rendre l'animal plus ou moins puissant, et ainsi adapter la menace qu'il représente pour vos joueurs. Vous pouvez également modifier ces éléments en cours de partie si vous voyez que vos joueurs ont trop de facilité ou si, au contraire, ils peinent à neutraliser l'animal.

## ANIMAUX DU BESTIAIRE

Les prochaines pages de ce bestiaire traitent des animaux et de leurs caractéristiques. Celui-ci n'est cependant pas exhaustif et vous êtes libre de vous en inspirer pour créer de nouveaux animaux en vous basant sur les tables comparatives précédemment présentées.

## Autruche (/Émeu)



L'autruche fait partie des plus grands oiseaux du monde. Sa taille peut atteindre les 2m pour près de 15kg. L'autruche est le plus rapide des oiseau terrestres, capable de courir jusqu'à 40 km/h avec des pointes à 90 sur les courtes distances. Mais elle est incapable de voler.

**Caract.**      Jets de dés      Moyenne

<b>FOR</b>	2d6+4	11
<b>CON</b>	3d6	10-11
<b>TAI</b>	3d6+6	16-17
<b>PER</b>	2d6+2	9
<b>DEX</b>	3d6+3	13-14
<b>INT</b>	1d4	2-3
<b>APP</b>	2d6+6	13
<b>POU</b>	1d4	2-3

**MOUVEMENT :** 12

**POINTS DE VIE :** 13-14

**COMBAT :** Bec 45%  
Patte 25%

**ARMURE :** Aucune

**COMPETENCES :**

**Acrobatie :** 45% ; **Athlétisme :** 50% ;  
**Discretion :** 10% ; **Esquive :** 25% ;  
**Orientation :** 20% ; **Survie :** 30% ;  
**Vigilance :** 50%

**CAPACITES :**

**Grande endurance :** L'autruche est un animal très endurant. Elle est d'ailleurs capable de courir durant des heures sans s'épuiser.

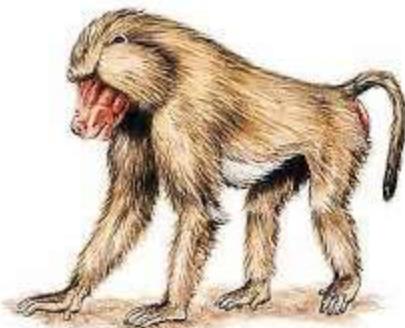
**Enfoncer la tête dans le sable :** Afin de vérifier la présence de rongeurs et autres nuisibles qui pourraient s'en prendre à ses œufs, l'autruche plonge sa tête dans le sable.

**Immobilisme :** En cas de danger, l'autruche se fige au sol, couchée, la tête repliée. Dans cette position, elle gagne un bonus de discréption de 15% contre les prédateurs.

**HABITAT :** savanes

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour l'autruche peuvent également s'appliquer pour l'**Émeu** avec une valeur de TAILLE diminuée de 2.

## Babouin



Les babouins sont de grands singes au museau sans poils, gros et très allongé, qui ressemblent à celui du chien. Certains babouins ont des espaces de peau nue sur la face, sur la poitrine ou le postérieur, où ils présentent des couleurs plus vives : rouge, bleu ou violacé. Comme de nombreuses espèces de primates, les babouins vivent en bandes organisées, dominées par quelques mâles puissants qui en assurent la défense.

**Caract.**      Jets de dés      Moyenne

<b>FOR</b>	2d6+2	9
<b>CON</b>	2d6	7
<b>TAI</b>	2d4+3	8
<b>PER</b>	3d6+3	13-14
<b>DEX</b>	3d6+6	16-17
<b>INT</b>	2d6+2	9
<b>APP</b>	2d6+2	9
<b>POU</b>	2d6	7

**MOUVEMENT :** 8

**POINTS DE VIE :** 7-8

**COMBAT :** Morsure 40%      1d4+BdD

**ARMURE :** Aucune

**COMPETENCES :**

**Acrobatie :** 55% ; **Athlétisme :** 45% ;  
**Discretion :** 30% ; **Empathie :** 25% ;  
**Esquive :** 35% ; **Fouille :** 35% ;  
**Orientation :** 30% ; **Survie :** 35% ;  
**Vigilance :** 45%

**CAPACITES :**

**Agilité du singe :** Le babouin est capable d'escalader des arbres et de s'y déplacer avec aisance. En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le babouin doit effectuer pour escalader quelque chose sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyenne.  
**Communication :** le babouin transmet des informations au moyen de sa posture, de ses cris et jappements

**HABITAT :** Savanes et montagnes

## Bison



Les bisons sont de grands bovidés ruminants qui vivent en troupeaux. Le bison est un animal puissant qui peut atteindre 2m au garrot, 3,60m en longueur et peser en moyenne entre 450 et 900 kg. Il existe deux sous-espèces de bison, le bison des plaines et le bison des bois. Les mâles peuvent avoir un comportement agressif et n'hésitent pas à charger quand ils se sentent menacés.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+13	27
<b>CON</b>	3d6+7	17-18
<b>TAI</b>	4d6+12	26
<b>PER</b>	3d6+6	16-17
<b>DEX</b>	2d6+5	12
<b>INT</b>	2d4	5
<b>APP</b>	3d6+2	12-13
<b>POU</b>	3d6+2	12-13

<b>MOUVEMENT :</b>	12
<b>POINTS DE VIE :</b>	21-22
<b>COMBAT :</b> Sabot 30%	1d4+BdD
<b>ARMURE :</b> (peau épaisse)	-4

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 25% ; **Athlétisme** : 50% ;  
**Discretion** : 10% ; **Esquive** : 15% ;  
**Orientation** : 20% ; **Survie** : 25% ;  
**Vigilance** : 45%

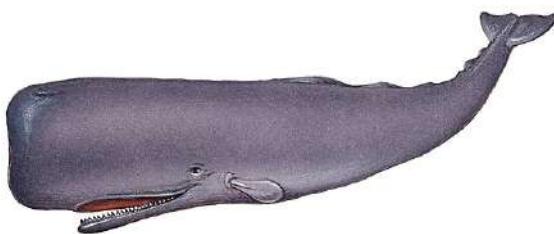
### CAPACITES :

**Charge dévastatrice** : Lorsqu'il charge, le Bison ne peut pratiquement pas être stoppé et cause de gros dommages aux personnes et objets sur son chemin. Les dégâts passent à 3d6+4.

**Piétinement** : Quand il charge une cible, le Bison peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+4 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le bison en train de charger.

**HABITAT** : Plaines, steppes, habitats forestiers (selon les espèces)

## Cachalot



Les cachalots sont de grands mammifères aquatiques. Les mâles peuvent mesurer jusqu'à 18m pour un poids pouvant atteindre les 70 tonnes.

Le corps des cachalots est massif, très robuste et possède des nageoires en forme de rames. Sa mâchoire inférieure est toujours petite et mince par rapport à la supérieure. Les os nasaux des cachalots sont nettement asymétriques, avec l'évent situé sur le côté gauche de la tête.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	6d6+20	41
<b>CON</b>	4d6+20	34
<b>TAI</b>	6d6+29	50
<b>PER</b>	3d6+6	16-17
<b>DEX</b>	2d6+3	10
<b>INT</b>	2d4	5
<b>APP</b>	4d6+2	16
<b>POU</b>	2d6+3	10

<b>MOUVEMENT</b> : (Nage)	10
<b>POINTS DE VIE</b> :	42
<b>COMBAT</b> : Queue 30%	2d4+ BdD
<b>ARMURE</b> : (peau épaisse/grasse)	-10

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 15% ; **Athlétisme** : 50% ;  
**Discretion** : 10% ; **Esquive** : 10% ;  
**Orientation** : 60% ; **Survie** : 30% ;  
**Vigilance** : 15%

### CAPACITES :

**Natation** : Le cachalot est un nageur puissant et endurant. En règle générale, les jets de d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que le cachalot doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyennes.

**Sonar** : Le cachalot est capable d'employer son sonar pour se repérer dans son environnement. L'emploi de ce dernier se fait comme un jet de PERception x5. Ce sonar possède une portée de 100 mètres. Les sons émis par le sonar du cachalot sont employés aussi bien pour la chasse ou le repérage d'obstacle que pour la communication avec ses congénères.

**HABITAT** : Océans

## Cerf/Biche (/Cervidés)



Le cerf est un mammifère ruminant herbivore qui présente un nombre pair de doigts. Les cerfs sont élancés et peuvent atteindre une longueur comprise entre 1,6 à 2,6m , pour 1,10 à 1,50m de hauteur au garrot. Leur poids varie entre 67 à 300 kg. L'une des particularités du cerf mâle est de porter des bois sur sa tête qui se présentent comme des organes osseux caducs.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	3d6+6	16-17
<b>CON</b>	3d6	10-11
<b>TAI</b>	3d6+6	16-17
<b>PER</b>	3d6+10	20-21
<b>DEX</b>	2d6+12	19
<b>INT</b>	1d4+1	3-4
<b>APP</b>	2d6+2	9
<b>POU</b>	3d6	10-11

**MOUVEMENT :** 12  
**POINTS DE VIE :** 13-14  
**COMBAT :** Bois / Sabots : 30% 1d6+BdD  
**ARMURE :** (peau) -1

**COMPETENCES :**  
**Acrobatie :** 55% ; **Athlétisme :** 40% ;  
**Discréption :** 45% ; **Empathie :** 15% ;  
**Esquive :** 35% ; **Orientation :** 25% ;  
**Survie :** 25% ; **Vigilance :** 50%

**CAPACITES :**  
**Grande agilité :** En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le cerf doit effectuer pour sauter un obstacle sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles passent à difficulté moyenne.

**Grande vigilance :** Le cerf est doté d'une vigilance hors du commun. Tous les jets de vigilance du cerf obtiennent automatiquement un critique sur les résultats de dés de 001-007.

**HABITAT :** Forêts épaisse

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le cerf peuvent également s'appliquer pour tous les autres **cervidés**.

## Chameau (/Dromadaire)



Le chameau est un mammifère qui regroupe de nombreuses espèces, dont le dromadaire. Un chameau adulte peut mesurer jusqu'à 1,85 m à l'épaule et 2,00 m aux bosses. Les chameaux ne sont pas très rapides à la course, contrairement aux dromadaires, ils peuvent courir jusqu'à 20 km/h au maximum sur de courtes durées et maintenir une vitesse allant jusqu'à 10 km/h. Le chameau est plus petit, moins musclé et plus trapu que son cousin dromadaire.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	3d6+10	20-21
<b>CON</b>	3d6+8	18-19
<b>TAI</b>	4d6+11	25
<b>PER</b>	3d6+2	12-13
<b>DEX</b>	3d6+2	12-13
<b>INT</b>	1d6+1	4-5
<b>APP</b>	1d6+6	9-10
<b>POU</b>	2d6+2	9

**MOUVEMENT :** 10  
**POINTS DE VIE :** 21-22  
**COMBAT :** Morsure/Ruade : 15% 1d6+BdD  
**ARMURE (Peau) :** -2

**COMPETENCES :**  
**Acrobatie :** 40% ; **Athlétisme :** 50% ;  
**Discréption :** 40% ; **Empathie :** 15% ;  
**Esquive :** 30% ; **Orientation :** 60% ;  
**Survie :** 30% ; **Vigilance :** 55%

**CAPACITES :**  
**Monture :** Le chameau peut servir de monture à un humain à condition d'avoir été préalablement dressé.  
**Résistance (déshydratation/faim) :** Grâce à ses bosses, le chameau peut tenir presque un mois sans boire ni manger.  
**Résistance (variation thermique) :** le chameau peut supporter des variations de température allant de 50 °C à -25 °C sans problème ni malus.

**HABITAT :** Déserts

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le chameau peuvent également s'appliquer le **dromadaire** avec une valeur de mouvement augmentée de 2

## Chat domestique



Le chat domestique est la sous-espèce du chat sauvage provenant de la domestication de ce dernier. Il est l'un des principaux animaux de compagnie de l'être humain. Essentiellement territorial, le chat domestique est aussi un prédateur de petites proies, comme les rongeurs ou les oiseaux. La taille moyenne du chat varie de 25 à 35cm pour un poids de 4 à 5kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d4	5
<b>CON</b>	2d6	7
<b>TAI</b>	2d4+1	6
<b>PER</b>	3d6+2	12-13
<b>DEX</b>	3d6+5	15-16
<b>INT</b>	1d6+1	4-5
<b>APP</b>	2d4+5	10
<b>POU</b>	1d6+2	5-6

**MOUVEMENT :** 8  
**POINTS DE VIE :** 6-7  
**COMBAT :** Morsure/Griffes : 30% 1+BdD  
**ARMURE :** -

**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 60% ; Athlétisme : 40% ;*  
*Discretion : 65% ; Empathie : 25% ;*  
*Esquive : 35% ; Fouille : 35% ;*  
*Orientation : 30% ; Survie : 30% ;*  
*Vigilance : 40%*

**CAPACITES :**  
**Sensibilité (Valériane) :** Les chats ressentent une attirance irrésistible pour la valériane, qui possède sur eux des effets relaxants et euphorisants.  
**Souplesse du chat :** Le chat retombe sur ses pattes, peu importe de quelle hauteur il tombe, ne subissant que 1 dégât par tranche de 3m à partir de 6m.  
**Vision nocturne :** Le chat voit aussi bien de nuit que de jour.

**HABITAT :** Zones urbaines

## Chat sauvage



Le chat sauvage est une espèce de félins de taille moyenne à petite. Il possède une apparence très variable selon les sous-espèces, même si de manière générale il possède une robe beige avec des rayures foncées. La taille moyenne du chat sauvage varie de 40 à 90cm pour un poids de 3 à 8kg. Le chat sauvage chasse de petits mammifères, des oiseaux et d'autres créatures de taille voisine

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d4+1	6
<b>CON</b>	2d6+1	8
<b>TAI</b>	2d4+2	7
<b>PER</b>	3d6+3	13-14
<b>DEX</b>	3d6+5	15-16
<b>INT</b>	1d6+2	5-6
<b>APP</b>	3d6	10-11
<b>POU</b>	1d6	3-4

**MOUVEMENT :** 8  
**POINTS DE VIE :** 7-8  
**COMBAT :** Morsure/Griffes : 35% 1+BdD  
**ARMURE :** -

**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 60% ; Athlétisme : 45% ;*  
*Discretion : 65% ; Empathie : 15% ;*  
*Esquive : 35% ; Fouille : 35% ;*  
*Orientation : 35% ; Survie : 35% ;*  
*Vigilance : 45%*

**CAPACITES :**  
**Sensibilité (Valériane) :** Les chats sauvages ressentent une attirance irrésistible pour la valériane, qui possède sur eux des effets relaxants et euphorisants.  
**Souplesse du chat :** Le chat sauvage retombe sur ses pattes, peu importe de quelle hauteur il tombe, ne subissant que 1 dégât par tranche de 3m à partir de 6m.  
**Vision nocturne :** Le chat sauvage voit aussi bien de nuit que de jour.

**HABITAT :** Forêts, déserts et semi-désert

## Chauve-souris



La chauve-souris est un mammifère nocturne volant dont la majeure partie des espèces sont capables d'écholocation. Il existe de nombreuses espèces de chauve-souris, allant de très petites tailles pour certaines espèces insectivores, à de plus grandes tailles pour les espèces frugivores.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	1d4	2-3
<b>CON</b>	3d6	10-11
<b>TAI</b>	1d4	2-3
<b>PER</b>	2d6+7	14
<b>DEX</b>	3d6	10-11
<b>INT</b>	1d6	3-4
<b>APP</b>	2d6	7
<b>POU</b>	2d6	7

**MOUVEMENT :** 9 (Vol)

**POINTS DE VIE :** 4-5

**COMBAT :** Morsure: 30% 1+BdD

**ARMURE :** -

### COMPETENCES :

**Acrobatie :** 60%, **Discrétion :** 60% ;

**Esquive :** 35%, **Orientation :** 55% ;

**Survie :** 30%; **Vigilance :** 40% ;

**Voler :** 75%

### CAPACITES :

**Ouïe :** Les jets de PERception (ouïe) de la chauve-souris se font comme PERx5

**Ultrasons :** La chauve-souris est capable d'employer des ultrasons pour repérer son environnement. Cette capacité remplace les jets de PERception (vue).

**HABITAT :** Forêts, Montagnes, zones agricoles

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées le sont pour une chauve-souris de taille moyenne. Varier les valeurs de TAI/FOR/CON en fonction des espèces.

## Cheval (/zèbre)



Le cheval est un grand mammifère herbivore et ongulé à sabot unique. Domestiqué par les hommes, il en existe de nombreuses espèces possédant des tailles et des caractéristiques physiques distinctes. Les chevaux sont des animaux peureux qui, à moins d'avoir été dressés pour combattre, s'enfuient à la moindre menace, comme un combat ou un coup de feu. La taille moyenne des chevaux est généralement comprise entre 1,4 et 1,7 mètres pour un peu plus de 400kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	3d6+10	20-21
<b>CON</b>	3d6+8	18-19
<b>TAI</b>	5d6+9	26-27
<b>PER</b>	3d6+6	16-17
<b>DEX</b>	3d6+3	13-14
<b>INT</b>	2d4+1	6
<b>APP</b>	2d6+5	12
<b>POU</b>	2d6+2	9

**MOUVEMENT :** 12

**POINTS DE VIE :** 22-23

**COMBAT :** Morsure/Ruade : 15% 1d6+BdD

**ARMURE (Peau) :** -2

### COMPETENCES :

**Acrobatie :** 50%; **Athlétisme :** 60% ;

**Discrétion :** 50%; **Empathie :** 25% ;

**Esquive :** 30%; **Orientation :** 60% ;

**Survie :** 30%; **Vigilance :** 55%

### CAPACITES :

**Monture :** Le cheval peut servir de monture à un humain à condition d'avoir été préalablement dressé.

**Piétinement :** Quand il charge une cible, le cheval peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le cheval en train de charger.

**HABITAT :** Prairies, Zones urbaines

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le cheval peuvent également s'appliquer pour un **Zèbre**

## Chèvre/Bouc (/Bouquetin)



La chèvre une espèce de mammifère herbivore ruminant. La taille d'une chèvre varie en fonction de son espèce, pouvant aller de 70 à 80 cm au garrot. Elle peut peser entre 40 et 65 kg. Même si, la plupart du temps, les chèvres sont domestiquées, on en trouve encore certaines à l'état sauvage. La chèvre est un animal curieux qui aime explorer son environnement. Cette curiosité peut la placer dans des positions délicates, se retrouvant parfois bloquée sur des flancs de falaises.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+2	9
<b>CON</b>	2d6+3	10
<b>TAI</b>	2d6+2	9
<b>PER</b>	2d6+4	11
<b>DEX</b>	2d6+6	13
<b>INT</b>	2d4+1	6
<b>APP</b>	2d4	5
<b>POU</b>	2d4	5

<b>MOUVEMENT :</b>	9
<b>POINTS DE VIE :</b>	9-10
<b>COMBAT :</b> Sabots/Cornes	15% 1d3+BdD
<b>ARMURE :</b>	-
<b>COMPETENCES :</b>	
<i>Acrobatie : 50% ; Athlétisme : 50% ;</i>	
<i>Discretion : 25% ; Empathie : 20% ;</i>	
<i>Esquive : 25% ; Orientation : 20% ;</i>	
<i>Survie : 20% ; Vigilance : 40%</i>	

**CAPACITES :**  
**Agilité :** La chèvre est capable d'escalader des versants escarpés sans difficulté. En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que la chèvre doit effectuer pour escalader un milieu encombré ou escarpé sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyenne.

**HABITAT :** Montagne, Plaine

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour la chèvre peuvent également s'appliquer pour un **Bouc**, **Bouquetin**

## Chien



Le chien est un mammifère carnivore qui possède de nombreuses races, le plus souvent domestiques. Il est caractérisé par une course rapide, un excellent odorat et par son cri spécifique, l'abolement. Le chien a été le premier animal domestiqué par l'homme et est capable d'apprendre de nombreux tours lorsqu'il est correctement dressé. De ce fait, le chien peut développer certaines compétences particulières pour aider son maître.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+3	10
<b>CON</b>	2d6+3	10
<b>TAI</b>	2d4+4	9
<b>PER</b>	2d6+5	12
<b>DEX</b>	2d6+6	13
<b>INT</b>	1d6+2	5-6
<b>APP</b>	2d4+5	10
<b>POU</b>	2d6	7

<b>MOUVEMENT :</b>	10
<b>POINTS DE VIE :</b>	9-10
<b>COMBAT :</b> Morsure	40% 1d4+BdD
<b>ARMURE :</b>	-

<b>COMPETENCES :</b>	
<i>Acrobatie : 45% ; Athlétisme : 45% ;</i>	
<i>Discretion : 40% ; Empathie : 30% ;</i>	
<i>Esquive : 45% ; Fouille : 35% ;</i>	
<i>Pistage : 50% ; Survie : 20% ;</i>	
<i>Vigilance : 50%</i>	

<b>CAPACITES :</b>	
<b>Perception (odorat) :</b> Quand il utilise un jet de perception pour l'odorat, le chien effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1).	
<b>Pistage :</b> Le chien est capable de pister une proie ou une personne quand il a repéré et mémorisé son odeur.	

**HABITAT :** Zone urbaine

**REMARQUE (chien dressé) :** Les chiens dressés voient leur valeur d'INtelligence augmentée de 2 points et obtiennent 1 à 2 nouvelles compétences dépendant de la fonction pour laquelle ils ont été dressés.

## Chimpanzé



Le chimpanzé est un genre de singe omnivore qui possède une grande intelligence. Capable d'employer des outils rudimentaires, il peut également apprendre et développer de nouvelles compétences ainsi que les transmettre à ses congénères. Les chimpanzés mesurent de 70 à 82 cm et pèsent de 31 à 60 kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	3d6+3	13-14
<b>CON</b>	2d6+3	10
<b>TAI</b>	2d6+3	10
<b>PER</b>	3d6+1	11-12
<b>DEX</b>	2d6+6	13
<b>INT</b>	1d6+5	8-9
<b>APP</b>	2d6+1	8
<b>POU</b>	3d6	10-11

**MOUVEMENT :** 6

**POINTS DE VIE :** 10

**COMBAT :** Morsure : 25% 1d4+BdD  
Gourdin : 15% 1d3+BdD  
Pierres (10m) : 20% 1d3+BdD

**ARMURE :** -

**COMPETENCES :**

**Acrobatie** : 55% ; **Athlétisme** : 55% ;  
**Discréption** 45% ; **Empathie** : 35% ;  
**Esquive** : 45% ; **Fouille** : 40% ;  
**Survie** : 40% ; **Vigilance** : 45%

**CAPACITES :**

**Agilité du singe** : Le chimpanzé est capable d'escalader des arbres et de s'y déplacer avec aisance. En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le chimpanzé doit effectuer pour escalader sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobacie classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyenne.  
**Déplacement dans les arbres** : Quand ils se déplacent dans les arbres, les chimpanzés le font avec leur valeur de mouvement maximale.

**Maniement d'outils rudimentaires** : Le chimpanzé est capable de manier des outils rudimentaires (bâton, pierre, paille) pour se défendre ou trouver de la nourriture.

**HABITAT** : Forêts tropicales

## Chouette (/Hibou)



Chouette est le nom vernaculaire de certains oiseaux qui comprennent près de 250 espèces. Les chouettes sont des rapaces solitaires et nocturne, qui se nourrissent de petits rongeurs ou poissons selon les espèces. La chouette peut pivoter sa tête à 270° et possède une excellente capacité oculaire. La chouette est très silencieuse quand elle vole. Cela lui permet d'approcher ses proies sans faire de bruit et de frapper rapidement sans être repérée. La taille d'une chouette varie de 10 à 30cm pour un poids compris entre 100 et 800 grammes.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+1	8
<b>CON</b>	2d6+2	9
<b>TAI</b>	2d6	7
<b>PER</b>	2d6+3	10
<b>DEX</b>	2d6+3	10
<b>INT</b>	2d4	5
<b>APP</b>	2d6+3	10
<b>POU</b>	1d6	3-4

**MOUVEMENT :** 10

**POINTS DE VIE :** 8

**COMBAT :** Bec/Serres : 35% 1+BdD

**ARMURE :** -

**COMPETENCES :**

**Acrobatie** : 60%, **Athlétisme** : 35% ;  
**Discréption** : 65%; **Esquive** : 35%,  
**Orientation** : 50% ; **Survie** : 30% ;  
**Vigilance** : 40% ; **Voler** : 75%

**CAPACITES :**

**Esquive aérienne** : Tant qu'il ou elle vole, le hibou ou la chouette bénéficie d'un bonus d'esquive de 10%.

**Vol silencieux** : Quand ils volent, le hibou et la chouette ne font aucun bruit, ce qui les rend difficilement repérables.

**HABITAT** : Forêts, Zones urbaines

**REMARQUE** : Les caractéristiques et capacités mentionnées pour la chouette peuvent également s'appliquer pour un **hibou**

## Corbeau (/Corneille/Pie)



Corbeau est un terme vernaculaire qui regroupe plusieurs espèces comprenant aussi les corneilles. La taille et le poids varient donc en fonction de l'espèce, allant d'une quarantaine de centimètres à près d'un mètre, et d'un poids de quatre-cents grammes à près d'un kilo. Le corbeau possède une intelligence remarquable et vit en sociétés complexes. Certaines espèces de corbeaux sont doués de parole et peuvent apprendre un certain nombre de mots.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+1	8
<b>CON</b>	1d6+2	5-6
<b>TAI</b>	2d4	5
<b>PER</b>	2d6	7
<b>DEX</b>	2d6+2	9
<b>INT</b>	1d6	3-4
<b>APP</b>	2d6+2	9
<b>POU</b>	1d6+1	4-5

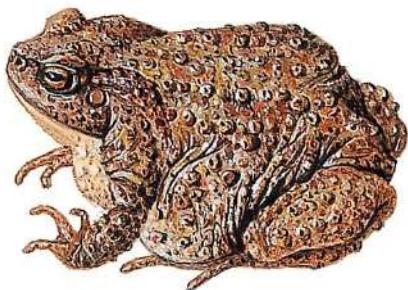
**MOUVEMENT :** 9  
**POINTS DE VIE :** 5-6  
**COMBAT :** Bec/Serres : 35% 1+BdD  
**ARMURE :** -  
**COMPETENCES :**  
*Acrobatie* : 45% ; *Athlétisme* : 20% ;  
*Discretion* 45% ; *Esquive* : 40% ;  
*Fouille* : 40% ; *Orientation* : 20% ;  
*Survie* : 25% ; *Vigilance* : 50%

**CAPACITES :**  
*Imitation des sons.* Le corbeau peut imiter des sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure ou un petit cri animal.  
*Grande perception* : Le corbeau effectue ses jets de perception (ouie) comme PERx5

**HABITAT :** Forêts, Montagnes, Zones urbaines

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le corbeau peuvent également s'appliquer pour une **corneille** ou une **pie**

## Crapaud



Le mot crapaud est un nom vernaculaire qui est employé pour parler de différentes espèces d'amphibiens. De fait, leur taille est variable, allant de quelques millimètres à trente centimètres pour les plus grands. Certains crapauds peuvent aussi produire du venin (toxique et/ou hallucinogène). Leur peau épaisse est résistante à la déshydratation et aux blessures.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	1d4	2-3
<b>CON</b>	3d6+4	14-15
<b>TAI</b>	2d4	5
<b>PER</b>	2d6+1	8
<b>DEX</b>	2d6+3	10
<b>INT</b>	1d4	2-3
<b>APP</b>	2d4	5
<b>POU</b>	2d6	7

**MOUVEMENT :** 6  
**POINTS DE VIE :** 9-10  
**COMBAT :** -  
**ARMURE (peau épaisse) :** -1

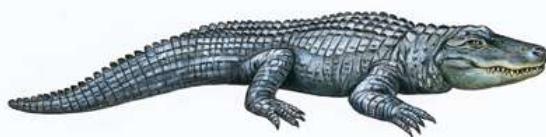
**COMPETENCES :**  
*Acrobatie* : 45% ; *Athlétisme* : 45% ;  
*Discretion* 30% ; *Esquive* : 40% ;  
*Orientation* : 20% ; *Survie* : 25% ;  
*Vigilance* : 40%

**CAPACITES :**  
*Natation* : Les jets d'athlétisme pour nager de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets difficiles sont à considérer comme de difficulté moyenne.  
*Résistance (poisons/maladies)* : le crapaud bénéficie d'une résistance aux poisons/maladies : VIR -2

**HABITAT :** Rivières, marais

**REMARQUE :** Certains crapauds sécrètent du venin par les pores de leur peau. Ce venin peut être toxique (occasionnant des dégâts (1d4-2 ou 1d4-3) et/ou hallucinogène). En règle générale, la VIRulence de tels venins est comprise entre 4 et 5.

## Crocodile (/Alligator/Caïman)



Le crocodile est surtout un animal des fleuves et des lacs, aux pattes trop faibles pour le porter longtemps hors de l'eau. Il se nourrit de proies animales, vivantes ou mortes. Plusieurs espèces existent, la plus petite est mesurant entre 1,5 et 2 m, alors que plus grande peut dépasser 6m pour un poids entre 18 et 1000kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+11	25
<b>CON</b>	3d6+9	19-20
<b>TAI</b>	3d6+12	22-23
<b>PER</b>	2d6+6	13
<b>DEX</b>	2d6+3	10
<b>INT</b>	1d6+1	4-5
<b>APP</b>	2d6+7	14
<b>POU</b>	3d6	10-11

**MOUVEMENT :** 6/8 (nage)

**POINTS DE VIE :** 20-22

**COMBAT :** Morsure : 50%  
Queue : 40%

**ARMURE** (Écaillles) : -4

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 35% ; **Athlétisme** : 50% ;  
**Discréption** 50% ; **Esquive** : 40% ;  
**Survie** : 40% ; **Vigilance** : 45%

### CAPACITES :

**Camouflage naturel** : Quand il reste immobile, le crocodile peut être aisément confondu avec un morceau de bois. Octroie un bonus en discréption de 30%

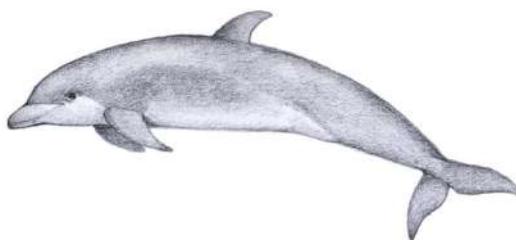
**Natation** : Les crocodiles sont d'excellents nageurs. En règle générale, les jets d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que le crocodile doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets de natation classés difficiles sont à considérer comme moyens.

**Renversement** : Sur une attaque de morsure réussie, le crocodile peut tenter un renversement. Pour ce faire, il effectue un nouveau jet de morsure qui, s'il est réussi, renverse la cible au sol ou dans l'eau.

**HABITAT** : Rivières, marais

**REMARQUE** : Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le crocodile peuvent également s'appliquer pour un **alligator** ou un **caïman**

## Dauphin



Le dauphin est un mammifère céttacé marin carnassier qui est excellent nageur. Le dauphin se distingue par de remarquables facultés psychiques que beaucoup considèrent comme égales ou supérieures à celles des humains. La taille d'un dauphin varie entre 1,40 et 3,40 m pour un poids allant de 60 à 120 kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+8	15
<b>CON</b>	2d6+6	13
<b>TAI</b>	3d6+5	15-16
<b>PER</b>	3d6+8	18-19
<b>DEX</b>	2d6+5	12
<b>INT</b>	2d6+5	12
<b>APP</b>	2d6+2	9
<b>POU</b>	2d6+3	10

**MOUVEMENT :** 12 (nage)

**POINTS DE VIE :** 14-15

**COMBAT :** Morsure : 35% 1d6+BdD

**ARMURE** (grasse) : -1

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 55% ; **Athlétisme** : 50% ;  
**Discréption** 35% ; **Empathie** : 25% ;  
**Esquive** : 45% ; **Survie** : 35% ;  
**Vigilance** : 35%

### CAPACITES :

**Communication** : Les dauphins communiquent entre eux par une large gamme de sons, qui leur permettent des comportements sociaux élaborés.

**Natation** : Le dauphin est un nageur puissant et endurant. En règle générale, les jets de d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que le dauphin doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyennes.

**Sonar** : Le dauphin est capable d'employer son sonar pour se repérer dans son environnement. L'emploi de ce dernier se fait comme un jet de PERception x5. Ce sonar possède une portée de 100 mètres. Les sons émis par le sonar du dauphin sont employés aussi bien pour la chasse ou le repérage d'obstacle que pour la communication avec ses congénères.

**HABITAT** : Océans ou eaux douces selon les espèces.

## Écureuil



L'écureuil est un petit rongeur arboricole et diurne. Il pèse environ 600 grammes pour une taille de 35 à 50 cm. Sa queue est aussi longue que son corps. La couleur de l'écureuil varie en fonction des espèces, allant du roux au gris.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	1d4	2-3
<b>CON</b>	3d6	10-11
<b>TAI</b>	2d4	5
<b>PER</b>	2d6+7	14
<b>DEX</b>	3d6	10-11
<b>INT</b>	1d6	3-4
<b>APP</b>	2d6	7
<b>POU</b>	2d6	7

<b>MOUVEMENT :</b>	5
<b>POINTS DE VIE :</b>	7-8
<b>COMBAT :</b> Morsure: 30%	1+BdD
<b>ARMURE :</b>	-
<b>COMPETENCES :</b>	
<i>Acrobatie : 60%, Discréption : 60% ;</i>	
<i>Esquive : 35%, Orientation : 55% ;</i>	
<i>Survie : 30% ; Vigilance : 40% ;</i>	
<i>Voler : 75%</i>	

<b>CAPACITES :</b>	
<b>Agilité arboricole :</b> L'écureuil est capable d'escalader les arbres et de s'y déplacer avec aisance. En règle générale, les jet d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que l'écureuil doit effectuer pour escalader sont considérés comme réussis automatiquement. Les jet d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.	
<b>Mauvaise mémoire :</b> l'écureuil cache ses noix pour passer l'hiver mais oublie régulièrement où se trouvent ces dernières.	

**HABITAT :** Forêts

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour l'écureuil peuvent également s'appliquer pour un **écureuil volant** avec une TAI augmentée de 2 et avec la compétence suivante : « **Planer** : l'écureuil volant est capable de planer dans les airs sur une distance maximale de 450 mètres en fonction de la hauteur de son point de départ. »

## Eléphant



Les éléphants sont des mammifères caractérisés par une trompe préhensile. Un éléphant mâle adulte mesure 3,50 mètres au garrot et pèse 5 à 6 tonnes, une femelle adulte mesure 3 mètres de haut au garrot pour une masse de 4 tonnes environ. Ils sont généralement considérés comme les plus gros animaux terrestres et ont la réputation de posséder une excellente cohésion de groupe et une grande intelligence.

### CARACTERISTIQUES DE L'ELEPHANTS DES SAVANES

Les caractéristiques suivantes s'appliquent aux éléphants vivant dans des savanes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+20	34
<b>CON</b>	3d6+13	23-24
<b>TAI</b>	4d6+24	38
<b>PER</b>	3d6+7	17-18
<b>DEX</b>	3d6	10-11
<b>INT</b>	2d6+4	11
<b>APP</b>	3d6+3	13-14
<b>POU</b>	2d6+3	10

<b>MOUVEMENT :</b>	8
<b>POINTS DE VIE :</b>	30-31
<b>COMBAT :</b>	
Défenses : 35%      Trompe : 50%	1d4+½ BdD

**ARMURE** (peau épaisse) : -6

### COMPETENCES :

<b>Acrobatie : 25% ; Athlétisme : 50% ;</b>	
<b>Discréption 25% ; Empathie : 45% ;</b>	
<b>Esquive : 35% ; Survie : 35% ;</b>	
<b>Vigilance : 40%</b>	

### CAPACITES :

**Communication :** Les éléphants communiquent entre eux à l'aide de

barrissemens qui portent sur plusieurs kilomètres.

**Incapacité à sauter/courir :** Les éléphants, de par leur poids, sont incapables de sauter. De même, ils se contentent de marcher vite (20-25 km/h) mais sont incapables de courir.

**Monture :** L'éléphant peut servir de monture à un humain à condition d'avoir été préalablement dressé.

**Perception des intempéries :** Les éléphants sont capables d'anticiper l'arrivée des intempéries. Grâce à un jet de PERceptionx3, ils sont capables d'entendre les sons provoqués par le déplacement des nuages et de déterminer si un orage se prépare.

**Piétinement :** Quand il charge une cible, l'éléphant peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+5 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par l'éléphant en train de charger. Quand il saisit sa cible avec sa trompe, l'éléphant peut également décider de la piétiner. Il lui occasionne alors 2d6+2 dégâts.

**Trompe préhensile :** Les éléphants possèdent une trompe qui a une fonction de respiration et de perception des odeurs, mais qui peut aussi leur servir à porter l'eau et la nourriture à leur bouche, à tirer ou transporter des objets et à pousser des cris.

#### CARACTERISTIQUES DE L'ELEPHANTS DES FORETS

Les caractéristiques suivantes s'appliquent aux éléphants vivant dans des forêts :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	5d6+15	32-33
<b>CON</b>	3d6+12	22-23
<b>TAI</b>	5d6+15	32-33
<b>PER</b>	3d6+7	17-18
<b>DEX</b>	3d6+2	12-13
<b>INT</b>	3d6	10-11
<b>APP</b>	3d6+3	13-14
<b>POU</b>	2d6+4	11

**MOUVEMENT :** 9

**POINTS DE VIE :** 27-28

**COMBAT :**

Défenses : 30% 2d6+BdD  
Trompe : 50% 1d4+½ BdD

**ARMURE** (peau épaisse) : -4

**COMPETENCES ET CAPACITES :** Identiques à son cousin des savanes

**HABITAT :** Savanes et forêts denses

#### Faucon



Le faucon est un oiseau rapace diurne. Selon les espèces, le faucon peut être domestiqué pour la chasse. Dans les traditions de la fauconnerie, les juvéniles sont appelés les niais, et les mâles les tiercelets du fait qu'ils peuvent être un tiers plus petit que les femelles. Le petit du faucon est appelé fauconneau. La taille et le poids d'un faucon varie en fonction de l'espèce, allant de 30 à 60 cm pour un poids entre 600 à 900 grammes pour les mâles et 1,3kg pour les femelles.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+1	8
<b>CON</b>	2d6+3	10
<b>TAI</b>	2d4+1	6
<b>PER</b>	2d6+3	10
<b>DEX</b>	2d6+4	11
<b>INT</b>	1d4+1	3-4
<b>APP</b>	2d6+4	11
<b>POU</b>	2d4+1	6

**MOUVEMENT :** 10

**POINTS DE VIE :** 8

**COMBAT :** Bec/Serres : 40% 1+BdD

**ARMURE :** -

#### COMPETENCES :

**Acrobatie :** 60%, **Athlétisme :** 40%;  
**Discretion :** 65%; **Esquive :** 35%;  
**Orientation :** 50%; **Survie :** 30%;  
**Vigilance :** 45%; **Voler :** 80%

#### CAPACITES :

**Attaque en piqué :** Le faucon fond sur sa proie depuis les airs à grande vitesse. Octroie un bonus à l'attaque de 10% et aux dégâts de +1.

**Attaque étourdissante :** Le faucon peut choisir d'effectuer une attaque en piqué horizontale qui ne cause pas des dégâts létaux mais qui peut assommer la cible. Celle-ci se fait avec un bonus de 5% à l'attaque et un bonus de dégâts de +1

**Perception du mouvement :** Le faucon possède une capacité à repérer le mouvement largement supérieure à la normale. Lors d'un jet de PERception pour repérer une proie, celui-ci se fait comme PER x6 au lieu de x5.

**HABITAT :** Cosmopolite (sauf régions polaires)

## Furet (/Hermine /Belette /Vison)



Le furet est une sous-espèce de mustélidés qui est exclusivement domestique et qui partage de nombreux points communs avec la belette, l'hermine et le vison. La femelle mesure entre 30 et 50 cm pour un poids de 0,4 à 1 kg. Le mâle, quant à lui, mesure entre 40 et 60 cm et pèse généralement entre 0,9 et 2 kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	1d6+1	4-5
<b>CON</b>	1d6+1	4-5
<b>TAI</b>	2d4	5
<b>PER</b>	3d6	10-11
<b>DEX</b>	3d6+1	11-12
<b>INT</b>	1d6+2	5-6
<b>APP</b>	2d6+3	10
<b>POU</b>	2d6+2	9

<b>MOUVEMENT :</b>	7
<b>POINTS DE VIE :</b>	4-5
<b>COMBAT :</b> Morsure : 35%	1+BdD
Griffes : 35%	1-BdD
<b>ARMURE :</b>	-
<b>COMPETENCES :</b>	
<b>Acrobatie</b> : 40% ; <b>Athlétisme</b> : 25% ;	
<b>Discréption</b> 50% ; <b>Esquive</b> : 40% ;	
<b>Fouille</b> : 35% ; <b>Orientation</b> : 20% ;	
<b>Survie</b> : 25% ; <b>Vigilance</b> : 50%	

<b>CAPACITES :</b>	
<b>Fouille</b> : Le furet possède la compétence fouille.	
<b>Musc</b> : Le furet dégage une forte odeur musquée naturelle qui peut incommoder nombre d'humains. Ce musc est considéré comme ayant une VIRulence de 2 et peut provoquer une nausée caractérisée par un malus aux actions physiques de 5% en cas d'échec au jet de sauvegarde.	
<b>Vision diurne/nocturne</b> : Le furet voit beaucoup mieux de nuit que de jour, ce qui inverse les malus dus à la luminosité de l'environnement	

**HABITAT** : Zone urbaine

**REMARQUE** : Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le furet peuvent également s'appliquer pour une **hermine**, une **belette** ou un **vison**

## Gorille



Les gorilles sont des mammifères habitant les forêts denses où ils sont actifs le jour. Se regroupant en groupes de 10 à 15 individus, ils possèdent une société développée aux règles complexes. Redressés, les gorilles atteignent une taille de 1,70m. Les femelles pèsent de 90 à 150 kg et les mâles jusqu'à 275 kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+8	22
<b>CON</b>	2d6+5	12
<b>TAI</b>	3d6+9	19-20
<b>PER</b>	3d6+1	11-12
<b>DEX</b>	2d6+7	14
<b>INT</b>	2d4+4	9
<b>APP</b>	3d6+6	16-17
<b>POU</b>	3d6	10-11

<b>MOUVEMENT :</b>	8
<b>POINTS DE VIE :</b>	15-16
<b>COMBAT :</b> Morsure : 50%	1d6+BdD
Mains : 45%	1d4-BdD
Pierres (10m) : 20%	1d4-1
<b>ARMURE (peau épaisse) :</b>	-2

<b>COMPETENCES :</b>	
<b>Acrobatie</b> : 50% ; <b>Athlétisme</b> : 60% ;	
<b>Discréption</b> 45% ; <b>Empathie</b> : 35% ;	
<b>Esquive</b> : 45% ; <b>Fouille</b> : 40% ;	
<b>Survie</b> : 45% ; <b>Vigilance</b> : 50%	

<b>CAPACITES :</b>	
<b>Agilité du singe</b> : Le gorille est capable d'escalader les arbres et de s'y déplacer avec aisance. En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le gorille doit effectuer pour escalader quelque chose sont considérés comme réussis automatiquement. Les jet d'acrobacie classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.	
<b>Utilisation d'outils (bâton)</b> : Les gorilles utilisent des bâtons avec lesquels ils sondent les marécages et les cours d'eau avant de les traverser pour écarter tout danger.	
<b>HABITAT</b> : Forêts montagneuses	

## Hérisson



Le hérisson est un des plus gros mammifères insectivores. Il mesure entre 22 et 32 cm de la tête à la queue et pèse généralement de 450 à 700 g. Hérisson est un nom vernaculaire donné à différentes espèces qui ne sont parfois pas parentes mais qui comportent toutes des caractéristiques évolutives identiques.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	1d4	2-3
<b>CON</b>	2d6+2	9
<b>TAI</b>	1d4	2-3
<b>PER</b>	2d6+2	9
<b>DEX</b>	2d6+1	8
<b>INT</b>	1d4+1	3-4
<b>APP</b>	2d4+1	6
<b>POU</b>	2d4	5

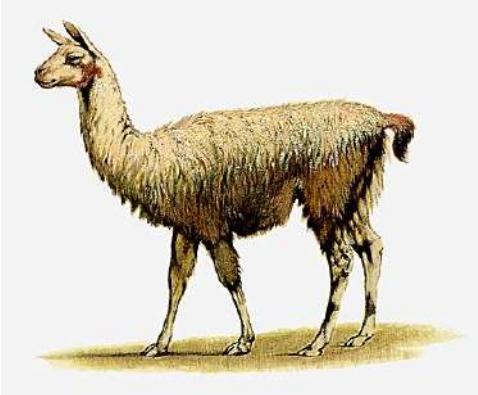
**MOUVEMENT :** 4  
**POINTS DE VIE :** 5-6  
**COMBAT :** Morsure/Griffes 30% (1)  
**ARMURE (piquants) :** -1

**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 25% ; Athlétisme : 30% ;*  
*Discretion : 50% ; Esquive : 35% ;*  
*Fouille : 30% ; Orientation : 20% ;*  
*Survie : 20% ; Vigilance : 50%*

**CAPACITES :**  
**Fouille :** Le hérisson possède la compétence fouille.  
**Hibernation :** Les hérissons hibernent pour passer les mois où la nourriture est rare et s'engraissent au préalable pour avoir des réserves d'énergie  
**Piquants :** Les piquants du dos du hérisson forment une défense naturelle très efficace contre ceux qui tentent de le manipuler sans gants épais. Roulé en boule, il possède une réduction de dégâts de 1. Tenter de manipuler un hérisson sans gants ou autre protection adéquate inflige 1 point de dégât.

**HABITAT :** Lisières des forêts, zones urbaines

## Lama (/Alpaga)



Le lama est une espèce de Camélidés herbivore qui a été domestiquée par l'homme. A l'âge adulte, le lama peut peser entre 130 - 155 kg pour une taille comprise entre 1 m et 1,25 m au garrot. Les couleurs de sa robe sont très variées : allant du blanc, au beige en passant par le brun, le gris ou le noir. Sa laine peut être utilisée pour la fabrication de vêtements.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	3d6+6	16-17
<b>CON</b>	2d6+6	13
<b>TAI</b>	3d6+8	18-19
<b>PER</b>	2d6+5	12
<b>DEX</b>	2d6+6	13
<b>INT</b>	1d4	2-3
<b>APP</b>	2d6+2	9
<b>POU</b>	2d6+1	8

<sup>1</sup>  
**MOUVEMENT :** 11  
**POINTS DE VIE :** 15-16  
**COMBAT :** Morsure 30% 1d4+BdD  
*Crachat : 40%*  
**ARMURE (peau épaisse) :** -1

**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 20% ; Athlétisme : 50% ;*  
*Discretion : 20% ; Esquive : 15% ;*  
*Fouille : 40% ; Orientation : 25% ;*  
*Survie : 25% ; Vigilance : 40%*

**CAPACITES :**  
**Crachat (3 mètres) :** Le lama crache pour sa défense. Ce crachat est constitué, dans les cas graves, de régurgitations gastriques visqueuses et odorantes, ou d'une sorte de nébulisation salivaire qu'il projette sur l'objet de sa colère.  
**Ruade :** Le lama peut ruer quand il se sent menacé. Il occasionne alors 1d4 dégâts à tous ceux qui se trouvent au contact avec lui.

**HABITAT :** Plaine, savane, semi-désert

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le lama peuvent également s'appliquer pour un **alpaga**

## Lézard



Le lézard est un petit reptile diurne, insectivore, ayant des paupières mobiles et une queue pouvant se couper, et courant rapidement avec le ventre au contact du support. Le lézard possède des oreilles à tympan apparent, dépourvu de conduit auditif externe, un corps recouvert d'écaillles et possède la capacité de muer. Les lézards ont une taille comprise généralement entre 15 et 25 cm pour un poids de quelques grammes, même si certaines espèces, comme les varans, peuvent atteindre des tailles et des poids plus importants.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	1d4	2-3
<b>CON</b>	2d6+1	8
<b>TAI</b>	1d4	2-3
<b>PER</b>	2d6+5	12
<b>DEX</b>	2d6+6	13
<b>INT</b>	1d4	2-3
<b>APP</b>	2d4+2	7
<b>POU</b>	1d6	3-4

<b>MOUVEMENT :</b>	5
<b>POINTS DE VIE :</b>	5-6
<b>COMBAT :</b> Morsure 25%	1
<b>ARMURE</b> (peau épaisse)	-1

<b>COMPETENCES :</b>	
<b>Acrobatie</b> : 45% ; <b>Athlétisme</b> : 45% ;	
<b>Discretion</b> : 55% ; <b>Esquive</b> : 40% ;	
<b>Orientation</b> : 25% ; <b>Survie</b> : 40% ;	
<b>Vigilance</b> : 55%	

<b>CAPACITES :</b>	
<b>Escalade</b> : Les jets d'athlétisme pour escalader de difficulté normale et moyenne sont considérés comme réussis automatiquement. Les jet classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.	

<b>Odorat (langue)</b> : La langue du lézard lui sert d'organe pour les jets d'odorat. Ces jets se font comme PERx5	
---	--

<b>HABITAT</b> : Plaine, savane, semi-désert	
--	--

## Lion



Le lion est un mammifère carnivore. La femelle du lion est la lionne, son petit est le lioneau. Le mâle adulte, aisément reconnaissable à son importante crinière, peut peser de 145 à plus de 225 en fonction de l'espèce pour une taille au garrot allant de 100-128 cm. Le lion chasse en groupe et possède une organisation sociale très développée.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+9	23
<b>CON</b>	2d6+9	16
<b>TAI</b>	3d6+8	18-19
<b>PER</b>	3d6+4	14-15
<b>DEX</b>	3d6+6	16-17
<b>INT</b>	2d4+2	7
<b>APP</b>	3d6+7	17-18
<b>POU</b>	3d6+2	12-13

<b>MOUVEMENT :</b>	10
<b>POINTS DE VIE :</b>	17-18
<b>COMBAT</b> : Morsure 55%	1d8+BdD
Griffes : 60%	1d6+BdD

<b>ARMURE</b> (peau épaisse)	-2
------------------------------	----

<b>COMPETENCES :</b>	
<b>Acrobatie</b> : 35% ; <b>Athlétisme</b> : 45% ;	
<b>Discretion</b> : 50% ; <b>Esquive</b> : 35% ;	
<b>Fouille</b> : 10% ; <b>Orientation</b> : 35% ;	
<b>Survie</b> : 45% ; <b>Vigilance</b> : 40%	

<b>CAPACITES :</b>	
<b>Chasse en groupe</b> : Le lion chasse en groupe. Quand il se trouve dans un groupe avec au moins deux autres individus, il bénéficie d'un bonus de 10% à ses jets d'attaque.	

<b>Double attaque</b> : Le lion peut attaquer deux fois dans un round classique d'action, soit avec deux attaques de griffes, soit avec une de morsure et une de griffe. Si les deux attaques portent, il peut tenter une lacération.	
---	--

<b>Lacération (80%)</b> : Si les deux attaques du lion ont porté, ce dernier peut tenter une lacération. En cas de réussite, celle-ci occasionne 1d4+2 dégâts supplémentaires en plus de causer une hémorragie.	
---	--

<b>HABITAT</b> : Régions chaudes, savanes	
---	--

## Loup



Le loup est une espèce de mammifère canidé qui peut atteindre, à l'âge adulte, une taille entre 105 à 160 cm de longueur et 66 à 85 cm de hauteur au garrot pour un poids pouvant atteindre les 80 kg. Très sociable, il vit en meutes et possède une organisation sociale complexe et très développée. Chassant en meute, il peut mettre au point des stratégies complexes.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+3	13-14
CON	2d6+5	12
TAI	2d6+4	11
PER	3d6+5	15-16
DEX	3d6+4	14-15
INT	2d4+3	8
APP	2d6+5	12
POU	2d6+2	9

**MOUVEMENT :** 10

**POINTS DE VIE :** 11-12

**COMBAT :** Morsure 50% 1d6+BdD

**ARMURE (fourrure) :** -1

### COMPETENCES :

**Acrobatie :** 50% ; **Athlétisme :** 50% ;

**Discréption :** 50% ; **Esquive :** 40% ;

**Fouille :** 10% ; **Orientation :** 45% ;

**Survie :** 50% ; **Vigilance :** 50%

### CAPACITES :

**Chasse en groupe :** Le loup chasse en groupe. Quand il se trouve dans un groupe avec au moins deux autres loups, il bénéficie d'un bonus de 10% à ses jets d'attaque.

**Perception (odorat) :** Quand il utilise un jet de perception pour l'odorat, le loup effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1).

**Pistage :** Le loup est capable de pister une proie ou une personne quand il a repéré et mémorisé son odeur.

**Renversement :** Quand il charge, le loup peut tenter un jet de FORxDEX pour renverser son adversaire avant d'effectuer son jet d'attaque. En tant que quadrupède, il bénéficie naturellement d'un bonus de force de 4 dans ce cas.

**HABITAT :** Forêts, plaines

## Lynx



Le lynx est un mammifère carnivore de taille moyenne, haut sur pattes, possédant des touffes de poils à l'extrémité des oreilles et possédant une vue perçante. La taille du lynx varie en fonction de l'espèce et peut atteindre entre 75 et 135cm de long pour une hauteur au garrot entre 40 et 75cm. Son poids varie entre 6 et 36kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+5	12
CON	2d6+4	11
TAI	2d4+4	9
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+6	16-17
INT	2d4+2	7
APP	3d6	10-11
POU	2d6+1	8

**MOUVEMENT :** 11

**POINTS DE VIE :** 10

**COMBAT :** Morsure 50% 1d6+BdD  
Griffes : 55% 1d4+BdD

**ARMURE :** -

### COMPETENCES :

**Acrobatie :** 50% ; **Athlétisme :** 60% ;

**Discréption :** 50% ; **Esquive :** 40% ;

**Fouille :** 10% ; **Orientation :** 45% ;

**Survie :** 50% ; **Vigilance :** 50%

### CAPACITES :

**Double attaque :** Le lynx peut attaquer deux fois dans un round classique d'action, soit avec deux attaques de griffes, soit avec une de morsure et une de griffe. Si les deux attaques portent, il peut tenter une lacération.

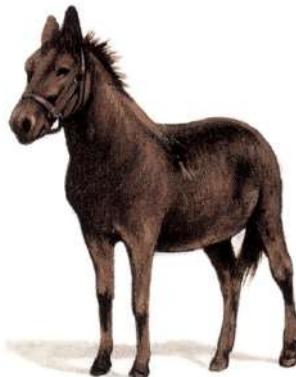
**Grande agilité :** En règle générale, les jets d'acrobacie de difficulté normale et moyenne que le lynx doit effectuer pour sauter un obstacle sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobacie classés comme difficiles passent à difficulté moyenne.

**Lacération (70%) :** Si les deux attaques du lynx ont porté, ce dernier peut tenter une lacération. En cas de réussite, celle-ci occasionne 1d4+2 dégâts supplémentaires en plus de causer une hémorragie.

**Vue perçante :** Les jets de PERception (vue) du lynx s'effectuent comme PERx6 au lieu de PERx5.

**HABITAT :** Forêts

## Mulet/Mule



Le mulet et la mule sont des mammifères herbivores hybrides stériles de la famille des équidés. Ils sont engendrés par le croisement d'un âne et une jument. Le mulet est la forme mâle alors que la mule est la forme femelle de ce croisement. La taille du mulet varie entre 1,60 et 1,70 mètres pour un poids de 650 à 700 kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	3d6+8	18-19
<b>CON</b>	2d6+6	12
<b>TAI</b>	3d6+6	16-17
<b>PER</b>	3d6+4	14-15
<b>DEX</b>	2d6+5	12
<b>INT</b>	1d4+1	3-4
<b>APP</b>	1d6+4	7-8
<b>POU</b>	2d4+1	6

**MOUVEMENT :** 10  
**POINTS DE VIE :** 14-15  
**COMBAT :** Morsure/Ruade : 10% 1d6+BdD  
**ARMURE (Peau) :** -1

**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 20% ; Athlétisme : 50% ;*  
*Discretion : 10% ; Empathie : 25% ;*  
*Esquive : 30% ; Orientation : 20% ;*  
*Survie : 10% ; Vigilance : 45%*

**CAPACITES :**  
**Infécond :** Le mulet est stérile et ne peut donc pas se reproduire.  
**Monture :** Le mulet peut servir de monture à un humain à condition d'avoir été préalablement dressé. Quand il est dressé, il peut également servir d'animal de bât.

**Piétinement :** Quand il charge une cible, le mulet peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le mulet en train de charger.

**HABITAT :** Prairies, Zones urbaines

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le mulet peuvent également s'appliquer pour une mule

## Orque épaulard



L'orque, ou épaulard, est une espèce de mammifères marins. Ils possèdent une apparence caractéristique avec un dos noir, un ventre blanc et une tache blanche derrière et au-dessus de l'œil. Leur corps est puissant et surmonté d'un grand aileron dorsal. Les mâles mesurent entre 6 et 9,50 m pour un poids de 3,6 à 9t. Les femelles mesurent entre 5,2 et 7,3 m pour une masse entre 1,3 et 3,6t.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	5d6+20	37-38
<b>CON</b>	4d6+15	29
<b>TAI</b>	4d6+18	32
<b>PER</b>	4d6+2	16
<b>DEX</b>	3d6+6	16-17
<b>INT</b>	2d4+2	7
<b>APP</b>	3d6+10	21-22
<b>POU</b>	2d6+6	13

**MOUVEMENT :** 12  
**POINTS DE VIE :** 30-31  
**COMBAT :** Morsure 40% 2d4+BdD  
**ARMURE (peau épaisse et grasse)** -8

**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 45% ; Athlétisme : 50% ;*  
*Discretion : 40% ; Esquive : 30% ;*  
*Orientation : 50% ; Survie : 35% ;*  
*Vigilance : 25%*

**CAPACITES :**  
**Natation :** L'orque est un nageur puissant et endurant. En règle générale, les jets de d'Athlétisme (natation) de difficulté normale et moyenne que l'orque doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets classés comme difficiles sont à considérer comme de difficulté moyennes.

**Sonar :** L'orque est capable d'employer son sonar pour se repérer dans son environnement. L'emploi de ce dernier ce fait comme un jet de PERception x5. Ce sonar possède une portée de 100 mètres. Les sons émis par le sonar de l'orque sont employés aussi bien pour la chasse, le repérage d'obstacle, que pour la communication.

**Transmission du savoir :** L'orque est l'une des rares espèces qui transmettent leur savoir aux générations suivantes, comme les techniques et les lieux de chasse.

**HABITAT :** Océans

## Ours/Panda



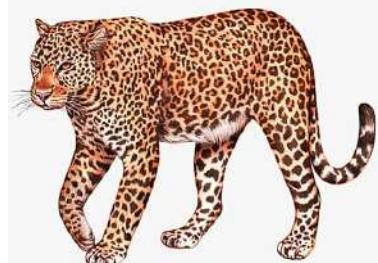
L'ours est un mammifère carnivore caractérisé par un corps grand, trapu et massif, un long museau, un pelage dense, des pattes plantigrades à cinq griffes non rétractiles et une queue courte. Le mâle adulte peut peser de 100 à 730kg en fonction de l'espèce et la femelle de 50 à 450 kg. La taille varie de 130 à 260cm.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+15	22
<b>CON</b>	2d6+5	12
<b>TAI</b>	2d6+13	20
<b>PER</b>	3d6+1	11-12
<b>DEX</b>	3d6+6	16-17
<b>INT</b>	2d4	5
<b>APP</b>	3d6+6	16-17
<b>POU</b>	2d6+2	9

**MOUVEMENT :** 10  
**POINTS DE VIE :** 16  
**COMBAT :** Morsure 50% 1d8+BdD  
                           Griffes : 55% 1d6+BdD  
**ARMURE** (peau épaisse et graisse) -2  
  
**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 40% ; Athlétisme : 50% ; Discréption : 35% ; Esquive : 35% ; Fouille : 15% ; Orientation : 35% ; Survie : 45% ; Vigilance : 40%*

**CAPACITES :**  
**Double attaque :** L'ours peut attaquer deux fois dans un round classique d'action, soit avec deux attaques de griffes, soit avec une de morsure et une de griffe. Si les deux attaques portent, il peut tenter une lacération.  
**Hibernation :** La plupart des espèces passent la saison froide à dormir.  
**Lacération (70%) :** Si les deux attaques de l'ours ont porté, ce dernier peut tenter une lacération. En cas de réussite, il occasionne 1d4+1 dégâts de plus et cause une hémorragie.  
**Odorat :** Les jets de PERception pour l'odorat se font comme PERx5.  
**HABITAT :** Forêts, Montagnes, régions polaires  
**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour l'ours peuvent également s'appliquer pour un **panda**.

## Panthère (/léopard/puma)



Le léopard ou la panthère est une espèce de félin carnivore et présentant un pelage fauve tacheté de rosettes. Une forme mélanique, la panthère noire, existe également. Le mâle adulte peut peser de 37 à 90 kg en fonction de l'espèce pour une taille au garrot allant de 90 à 160cm.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	3d6+8	18-19
<b>CON</b>	2d6+4	11
<b>TAI</b>	2d4+5	10
<b>PER</b>	3d6+4	14-15
<b>DEX</b>	3d6+7	17-18
<b>INT</b>	2d4+3	8
<b>APP</b>	3d6+6	16-17
<b>POU</b>	2d6+3	10

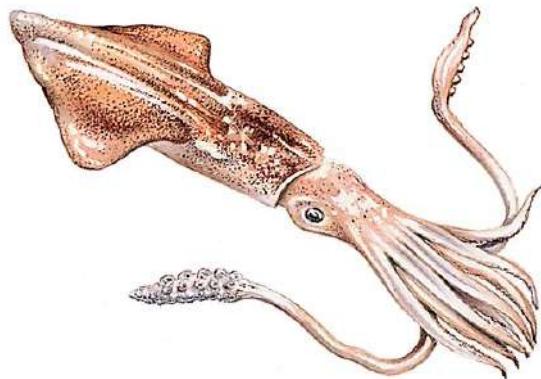
**MOUVEMENT :** 11  
**POINTS DE VIE :** 10-11  
**COMBAT :** Morsure 50% 1d8+BdD  
                           Griffes : 55% 1d6+BdD  
**ARMURE** (peau épaisse) -1  
  
**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 40% ; Athlétisme : 40% ; Discréption : 60% ; Esquive : 35% ; Fouille : 10% ; Orientation : 35% ; Survie : 45% ; Vigilance : 40%*

**CAPACITES :**  
**Double attaque :** La panthère peut attaquer deux fois dans un round classique d'action, soit avec deux attaques de griffes, soit avec une de morsure et une de griffe. Si les deux attaques portent, elle peut tenter une lacération.  
**Grande agilité :** La panthère est capable d'escalader des arbres et de s'y déplacer avec aisance. En règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que la panthère doit effectuer pour escalader quelque chose sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobatie classés comme difficiles sont à considérer comme moyen.

**Lacération (70%) :** Si les deux attaques de la panthère ont porté, cette dernière peut tenter une lacération. En cas de réussite, elle occasionne 1d4+1 dégâts de plus et cause une hémorragie.

**HABITAT :** Forêts, Savanes, Montagnes  
**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour la panthère peuvent s'appliquer pour un **puma**.

## Pieuvre géante (/Calamar géant)



La pieuvre géante est une espèce de céphalopodes géants de couleur rougeâtre et dotée de quatre paires de bras qui mesurent environ 5 mètres de longueur chacun. Les adultes pèsent de 25 à 43 kg (voire peuvent dépasser les 180 kg pour les plus vieux). Quelques rares pieuvres de 9 mètres de long (corps + bras) ont déjà été observées.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+10	24
<b>CON</b>	2d6+6	13
<b>TAI</b>	4d6+11	25
<b>PER</b>	2d6+5	12
<b>DEX</b>	2d6+12	19
<b>INT</b>	1d4+1	3-4
<b>APP</b>	2d6+8	15
<b>POU</b>	2d6+4	11

**MOUVEMENT :** 6 (Nage)

**POINTS DE VIE :** 19

**COMBAT :** Tentacules 45% Saisir

**ARMURE** (peau épaisse) -2

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 30% ; **Athlétisme** : 40% ;  
**Discréption** : 50% ; **Empathie** : 5% ;  
**Esquive** : 15% ; **Orientation** : 20% ;  
**Survie** : 20% ; **Vigilance** : 40%

### CAPACITES :

**Camouflage naturel** : La pieuvre peut changer la couleur de sa peau, ce qui la fait se confondre avec son environnement. Octroie un bonus en discréption de 30% quand elle reste immobile.

**Constriction** : La pieuvre géante peut enrouler un tentacule autour de sa proie pour l'étouffer. Sur un jet d'attaque réussi, elle enroule l'un de ses huit tentacules autour de sa cible, qui subira alors un malus de difficulté de 1 rang en plus de subir 1d6+1d4 dégâts chaque round.

**HABITAT** : Profondeurs des océans

**REMARQUE** : Les caractéristiques et capacités mentionnées pour la pieuvre géante peuvent également s'appliquer pour un **Calamar géant**

## Poney



Le poney est un cheval de petite taille qui appartient à la même sous-espèce que ce dernier. Il existe de nombreuses races de poneys. Comparés aux chevaux, les poneys présentent souvent une crinière épaisse, une queue et un pelage fournis, ainsi que des jambes proportionnellement plus courtes, un corps plus large, une ossature plus lourde, une encolure plus courte et épaisse, et une tête plus courte.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	3d6+6	16-17
<b>CON</b>	3d6+2	12-13
<b>TAI</b>	3d6+6	16-17
<b>PER</b>	3d6+2	12-13
<b>DEX</b>	2d6+5	12
<b>INT</b>	2d4+1	6
<b>APP</b>	2d6+3	10
<b>POU</b>	2d6+1	8

**MOUVEMENT :** 10

**POINTS DE VIE :** 14-15

**COMBAT :** Morsure/Ruade : 15% 1d4+BdD

**ARMURE** (Peau) : -1

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 40% ; **Athlétisme** : 50% ;  
**Discréption** 40% ; **Empathie** : 30% ;  
**Esquive** : 25% ; **Orientation** : 40% ;  
**Survie** : 20% ; **Vigilance** : 35%

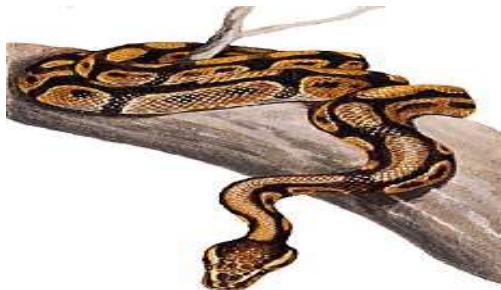
### CAPACITES :

**Monture** : Le poney peut servir de monture à un humain à condition d'avoir été préalablement dressé.

**Piétinement** : Quand il charge une cible, le poney peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d4 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le poney en train de charger.

**HABITAT** : Prairies, Zones urbaines

## Python (/Anaconda)



Le terme python est un nom vernaculaire désignant plusieurs espèces de serpents. Ce sont des serpents prédateurs de grande taille, qui chassent à l'affût et piègent leurs proies grâce à leur mâchoire garnie de dents recourbées vers l'arrière, avant de l'étouffer par constriction. Les mâles mesurent 4,50 m, les femelles jusqu'à 6 m, pour un poids d'environ 100 kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+12	26
<b>CON</b>	3d6+2	12-13
<b>TAI</b>	4d6+10	24
<b>PER</b>	2d6+5	12
<b>DEX</b>	2d6+5	12
<b>INT</b>	2d4	5
<b>APP</b>	2d6+4	11
<b>POU</b>	2d6+6	13

**MOUVEMENT :** 6  
**POINTS DE VIE :** 18-19  
**COMBAT :** Morsure : 35% 1d6+BdD  
**ARMURE (Peau) :** -2

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 60% ; **Athlétisme** : 60% ;  
**Discréption** 80% ; **Empathie** : 15% ;  
**Esquive** : 25% ; **Orientation** : 30% ;  
**Survie** : 30% ; **Vigilance** : 45%

### CAPACITES :

**Attaque surprise** : Si le serpent surprend sa cible, il peut l'étreindre automatiquement. Pour se dégager, la victime doit réussir un jet FORxFOR. Un personnage peut dégager un bras au moment où le python l'enserre dans ses anneaux à condition de réussir un jet sous DEXx3.

**Constriction** : Le python peut s'enrouler autour de sa proie pour l'étouffer. Sur un jet d'attaque réussi, il s'enroule autour de sa cible, qui subira alors un malus de difficulté de 1 rang en plus de subir 2d6 dégâts chaque round.

**HABITAT** : Forêt tropicales, marais

**REMARQUE** : Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le python peuvent également s'appliquer pour un anaconda

## Rat (/Rongeur)



Le terme rat est un nom vernaculaire qui peut désigner plusieurs centaines d'espèces différentes. Il s'agit cependant de mammifères rongeurs omnivores, qui possèdent comme caractéristiques communes : une queue nue, des dents tranchantes et un museau pointu. Leur taille varie en fonction des espèces, allant de quelques centimètres à plus d'une vingtaine pour les plus grandes espèces.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	1d4-3	1
<b>CON</b>	2d6+3	10
<b>TAI</b>	1d4-3	1
<b>PER</b>	3d6+2	12-13
<b>DEX</b>	3d6+2	12-13
<b>INT</b>	1d4	2-3
<b>APP</b>	2d4-1	4
<b>POU</b>	1d6	3-4

**MOUVEMENT :** 4  
**POINTS DE VIE :** 5-6  
**COMBAT :** Morsure 25% 1  
**ARMURE :** -

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 45% ; **Athlétisme** : 35% ;  
**Discréption** 55% ; **Esquive** : 45% ;  
**Fouille** : 35% ; **Orientation** : 25% ;  
**Survie** : 40% ; **Vigilance** : 55%

### CAPACITES :

**Fuite** : En cas de danger, le rat bénéficie naturellement d'un bonus de 5% à tous ses jets visant à fuir.

**Résistance (poisons/maladies)** : bénéficie d'une résistance aux poisons/maladies : VIR -2

**HABITAT** : Plaines, marais, montagnes, zone agricoles, zones urbaines.

**REMARQUE** : Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le rat peuvent également s'appliquer pour une souris et autres rongeurs de petite taille.

## Sanglier (/Cochon sauvage)



Le sanglier est une espèce de mammifères omnivores. Le sanglier est un animal massif, qui possède une grande force physique et une peau épaisse. Il peut peser de 150 à 160 kg pour le mâle et 100 kg pour la femelle environ. Sa longueur, de la tête et du corps varie de 1,10 à 1,80 m et sa hauteur au garrot de 0,60 à 1,15 m. Le porc (ou cochon) est issu de la domestication du sanglier.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+8	15
<b>CON</b>	2d6+8	15
<b>TAI</b>	3d6+6	16-17
<b>PER</b>	3d6+1	11-12
<b>DEX</b>	2d6+2	9
<b>INT</b>	1d4	2-3
<b>APP</b>	1d6+2	5-6
<b>POU</b>	2d6	7

<b>MOUVEMENT :</b>	9
<b>POINTS DE VIE :</b>	15-16
<b>COMBAT :</b> Défenses 30%	1d6+BdD
<b>ARMURE :</b> (peau épaisse)	-2
<b>COMPETENCES :</b>	
<b>Acrobatie :</b> 20% ; <b>Athlétisme :</b> 50% ;	
<b>Discretion :</b> 20% ; <b>Esquive :</b> 15% ;	
<b>Fouille :</b> 40% ; <b>Orientation :</b> 25% ;	
<b>Survie :</b> 25% ; <b>Vigilance :</b> 40%	

### CAPACITES :

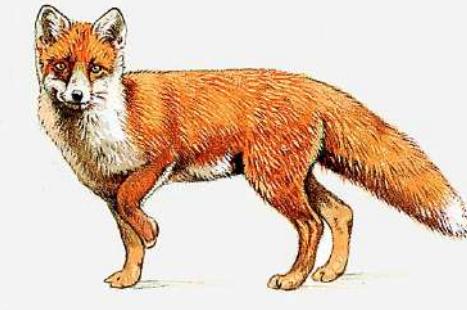
**Grande endurance :** Le sanglier est un animal très endurant. Il est d'ailleurs capable de courir durant des heures sans s'épuiser pour échapper à un chasseur ou un prédateur.

**Perception (odorat) :** Quand il utilise un jet de perception pour l'odorat, le sanglier effectue un jet de PERx4 (au lieu de PERx1).

**HABITAT :** Forêts, Plaines, marais, zones agricoles

**REMARQUE :** Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le sanglier peuvent également s'appliquer pour le **Porc et le Porc sauvage**

## Renard



Le renard est une espèce de mammifères canidés omnivores au pelage roux marqué de blanc sous le ventre et la gorge, au museau pointu, aux oreilles droites et à la queue touffue. Les adultes mesurent 35 à 40 cm de haut au garrot et 90 à 140 cm de long pour un poids allant de 2,2 et 14 kg

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+3	10
<b>CON</b>	2d6+4	11
<b>TAI</b>	2d6+1	8
<b>PER</b>	3d6+5	15-16
<b>DEX</b>	3d6+5	15-16
<b>INT</b>	2d4+3	8
<b>APP</b>	2d6+4	11
<b>POU</b>	2d6+1	8

<b>MOUVEMENT :</b>	8
<b>POINTS DE VIE :</b>	9-10
<b>COMBAT :</b> Morsure 40%	1d6+BdD
<b>ARMURE :</b>	-

### COMPETENCES :

**Acrobatie :** 55% ; **Athlétisme :** 40% ;  
**Discretion :** 55% ; **Esquive :** 40% ;  
**Fouille :** 25% ; **Orientation :** 45% ;  
**Survie :** 40% ; **Vigilance :** 55%

### CAPACITES :

**Adaptabilité :** le renard est capable de modifier son rythme de vie en fonction des besoins, devenant nocturne ou diurne en fonction de la période de l'année. De fait, le renard n'obtient pas de malus en fonction du moment où il est actif.

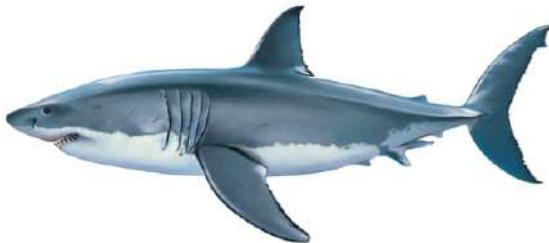
**Grande agilité :** en règle générale, les jets d'acrobatie de difficulté normale et moyenne que le renard doit effectuer pour sauter un obstacle sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'acrobacie classés comme difficiles passent à difficulté moyenne.

**Perception (odorat) :** quand il utilise un jet de perception pour l'odorat, le renard effectue un jet de PERx5 (au lieu de PERx1).

**Pistage :** le renard est capable de pister une proie ou une personne quand il a repéré et mémorisé son odeur.

**HABITAT :** Cosmopolite (terrestre)

## Requin



Les requins sont des poissons cartilagineux, possédant cinq à sept fentes branchiales sur les côtés de la tête. Ils possèdent des nageoires pectorales qui ne sont pas fusionnées à la tête. Ils sont présents dans tous les océans du globe et dans certains grands fleuves. La taille et le poids des requins varient énormément en fonction des espèces, allant de 15 cm à 18 m pour un poids de 3 à 1500kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	2d6+13	20
<b>CON</b>	2d6+8	15
<b>TAI</b>	4d6+7	21
<b>PER</b>	2d6+5	12
<b>DEX</b>	2d6+2	9
<b>INT</b>	2d4	5
<b>APP</b>	3d6+10	21-22
<b>POU</b>	2d6+6	13

**MOUVEMENT :** 12 (Nage)

**POINTS DE VIE :** 18

**COMBAT :** Morsure : 55% 2d6+BdD

**ARMURE (Peau) :** -4

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 60% ; **Athlétisme** : 60% ;  
**Discréption** 60% ; **Empathie** : 15% ;  
**Esquive** : 45% ; **Orientation** : 35% ;  
**Survie** : 40% ; **Vigilance** : 50%

### CAPACITES :

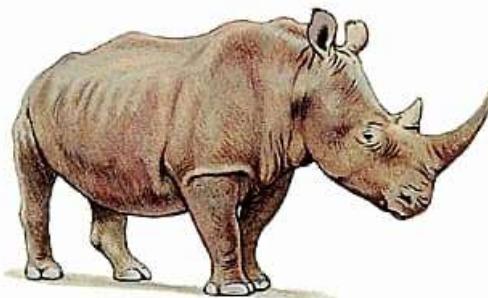
**Perception du sang** : le requin est capable de percevoir la présence de sang dans l'eau à l'aide d'un jet de PERceptionx4. Cette perception peut se faire sur une distance maximale d'un kilomètre.

**Frénésie** : quand il est en présence de sang, le requin peut devenir frénétique. En frénésie, il bénéficie d'un bonus de 10% à l'attaque et ses dégâts sont augmenté d'un d6. Dans cet état, le requin ne répond plus à la raison et ne se dégagera jamais du combat.

**HABITAT** : Océans, grands fleuves

**REMARQUE** : l'espèce décrite ci-dessous mesure de 2 à 3 mètres de long. Le grand requin blanc possède une FOR, une CON et une TAI double, les dégâts de sa morsure s'élèvent à 3D6+BdD et son armure est de -7.

## Rhinocéros



Les rhinocéros sont des mammifères herbivores qui peuvent mesurer 4 m de longueur pour 1,50 à 2 m de hauteur au garrot pour un poids pouvant avoisiner les 3 tonnes. Les rhinocéros sont les plus gros mammifères terrestres actuels après l'éléphant. Ils peuvent porter une ou deux cornes sur le nez, et non sur le front comme les autres mammifères cornus.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+22	36
<b>CON</b>	2d6+15	22
<b>TAI</b>	4d6+14	28
<b>PER</b>	3d6+6	16-17
<b>DEX</b>	2d6+3	10
<b>INT</b>	2d4	5
<b>APP</b>	2d6+7	14
<b>POU</b>	2d6+5	12

**MOUVEMENT :** 11

**POINTS DE VIE :** 25

**COMBAT :** Coup de corne : 50% 2d6+BdD

**ARMURE (Peau) :** -9

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 30% ; **Athlétisme** : 70% ;  
**Discréption** 20% ; **Empathie** : 15% ;  
**Esquive** : 40% ; **Orientation** : 35% ;  
**Survie** : 20% ; **Vigilance** : 60%

### CAPACITES :

**Charge dévastatrice** : Lorsqu'il charge, le rhinocéros ne peut pratiquement pas être stoppé et cause de gros dommages aux personnes et objets sur son chemin. Les dégâts passent à 3d6+4+BdD.

**Piétinement** : Quand il charge une cible, le rhinocéros peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+4+BdD dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le rhinocéros en train de charger.

**HABITAT** : Régions tropicales, Savanes

**REMARQUE** : Les caractéristiques suivantes sont celles du rhinocéros noir. Le rhinocéros blanc est plus gros, mais aussi moins agressif. Il a 6 points de plus en FOR et en TAI.

## Taureau/Vache (/buffle)



Les Taureaux (respectivement les vaches) sont de grands bovidés ruminants qui vivent en troupeaux. Le taureau n'est pas nécessairement agressif, mais en raison de sa force et de son poids, il reste toujours dangereux. La taille dépasse rarement 1,30 m pour les mâles et 1,20 m pour les femelles pour un poids, compris entre 300 et 450 kg pour les mâles et 200 à 270 kg pour les femelles.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+10	24
<b>CON</b>	3d6+5	15-16
<b>TAI</b>	4d6+11	25
<b>PER</b>	3d6+4	14-15
<b>DEX</b>	2d6+5	12
<b>INT</b>	1d4+1	3-4
<b>APP</b>	3d6+2	12-13
<b>POU</b>	3d6+1	11-12

**MOUVEMENT :** 12  
**POINTS DE VIE :** 20-21  
**COMBAT :** Sabot/Cornes 20% 1d4+2d6  
**ARMURE** (peau épaisse) -3

**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 30% ; Athlétisme : 45% ; Discréption : 10% ; Empathie : 15% ; Esquive : 15% ; Orientation : 20% ; Survie : 20% ; Vigilance : 40%*

**CAPACITES :**  
**Charge dévastatrice** : Lorsqu'il charge, le taureau ne peut pratiquement pas être stoppé et cause de gros dommages aux personnes et objets sur son chemin. Les dégâts passent à 3d6+2+BdD.  
**Piétinement** : Quand il charge une cible, le taureau peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+2+BdD dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le taureau en train de charger.

**HABITAT** : Plaines, animal domestique d'élevage (mondial)

**REMARQUE** : Les caractéristiques et capacités mentionnées pour le taureau peuvent également s'appliquer pour un **Buffle**.

## Tigre



Le tigre est une espèce de mammifère carnivores aisément reconnaissable à sa fourrure rousse rayée de noir. C'est le plus grand félin sauvage et l'un des plus grands carnivores terrestres. La taille et le poids peuvent varier en fonction de l'espèce, allant de 140kg pour 2,3 mètres de longueur totale, 300kg pour 3,3 mètres de long.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	4d6+10	24
<b>CON</b>	2d6+10	17
<b>TAI</b>	3d6+10	20-21
<b>PER</b>	3d6+5	15-16
<b>DEX</b>	3d6+6	16-17
<b>INT</b>	2d4+2	7
<b>APP</b>	3d6+8	18-19
<b>POU</b>	3d6+2	12-13

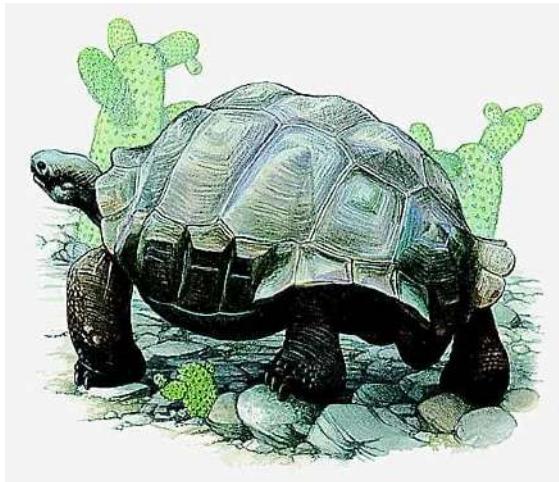
**MOUVEMENT :** 10  
**POINTS DE VIE :** 18-19  
**COMBAT** : Morsure 55% 1d8+BdD  
Griffes : 60% 1d6+BdD  
**ARMURE** (peau épaisse) -3

**COMPETENCES :**  
*Acrobatie : 40% ; Athlétisme : 45% ; Discréption : 55% ; Esquive : 35% ; Fouille : 15% ; Orientation : 35% ; Survie : 45% ; Vigilance : 45%*

**CAPACITES :**  
**Camouflage naturel** : Quand il reste immobile, le tigre bénéficie d'un bonus de camouflage. Octroie un bonus en discréption de 20%  
**Double attaque** : Le tigre peut attaquer deux fois dans un round classique d'action, soit avec deux attaques de griffes, soit avec une de morsure et une de griffe. Si les deux attaques portent, il peut tenter une lacération.  
**Lacération (80%)** : Si les deux attaques du tigre ont porté, ce dernier peut tenter une lacération. En cas de réussite, celle-ci occasionne 1d4+2 dégâts supplémentaires en plus de causer une hémorragie.

**HABITAT** : Régions tropicales. Les tigres blancs peuvent vivre aussi dans les régions froides.

## Tortue terrestre



Les Tortues ou Chéloniens sont des vertébrés tétrapodes dont les caractéristiques sont un crâne sans fosses temporales et la présence d'une carapace. Leur taille varie en fonction des espèces entre 20cm et 120 cm pour un poids allant de 700 g à 250 kg.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
<b>FOR</b>	1d6+1	4-5
<b>CON</b>	2d6+1	8
<b>TAI</b>	1d4+2	4-5
<b>PER</b>	2d6+2	8
<b>DEX</b>	1d6+1	4-5
<b>INT</b>	1d4	2-3
<b>APP</b>	2d4-1	4
<b>POU</b>	2d6+6	13

**MOUVEMENT :** 3

**POINTS DE VIE :** 6-7

**COMBAT :** Morsure : 15% 1

**ARMURE** (Peau + carapace) : -5 (/ -7)

### COMPETENCES :

**Acrobatie** : 5% ; **Athlétisme** : 40% ;

**Discréption** 20% ; **Empathie** : 5% ;

**Esquive** : 5% ; **Orientation** : 35% ;

**Survie** : 20% ; **Vigilance** : 80%

### CAPACITES :

**Recroquevillage** : Lorsqu'elle rentre dans sa carapace, la tortue augmente sa valeur d'armure de -2.

**HABITAT** : Régions tropicales, Savanes

**REMARQUE** : Les caractéristiques précédentes sont celles d'une petite tortue terrestre. La tortue géante est plus grosse, mais aussi moins rapide. Elle possède des valeurs de FOR, CON et TAI triplées, les autres caractéristiques augmentées de 2, une valeur d'armure de -7(/-9) mais une valeur de déplacement de 2.

## HABITATS ET RENCONTRES

Les quelques chapitres qui suivent présentent rapidement les différents habitats mentionnés dans les fiches d'animaux naturels ainsi que les animaux susceptibles d'y être rencontrés.

### Cosmopolite



**Description :** Cosmopolite est la désignation du regroupement de tous les habitats possibles. Un animal cosmopolite est donc susceptible d'être rencontré dans n'importe quel milieu de vie avec la limitation terrestre/aquatique.

**Animaux :** Faucon, Renard

### Désert



**Description :** Un désert est une région très sèche, caractérisée par des précipitations inférieures à 200mm/an, marquée par l'absence de végétation ou la pauvreté des sols et la rareté du peuplement.

**Animaux :** Chameau, Chat sauvage, Dromadaire

### Fleuve



**Description :** un fleuve est un cours d'eau finissant dans la mer et qui est généralement formé par la réunion d'un certain nombre de rivières.

**Animaux :** Alligator, Caiman, Crocodile, Requin

### Forêt



**Description :** Une forêt consiste en une grande étendue de terrain couverte d'arbres ou d'un ensemble de grands arbres qui couvrent cette étendue. Il existe différents types de forêts, comme la forêt boréale (ou taïga), la forêt tempérée, la forêt méditerranéenne ou la forêt tropicale

**Animaux :** Biche, Cerf, Chat sauvage, Chauve-souris, Chimpanzé, Chouette, Corbeau, Corneille, Écureuil, Éléphant, Gorille, Hérisson, Hibou, Loup, Lynx, Ours, Panthère, Pie, Python, Sanglier

## Marais



**Description :** un marais est une région basse altitude qui est recouverte par des eaux stagnantes et peu profondes. Celles-ci sont en partie envahies par une végétation adaptée à l'humidité, comme des roseaux et des plantes aquatiques.

**Animaux :** Alligator, Anaconda, Caïman, Cochon sauvage, Crapaud, Crocodile, Python, Rat, Sanglier

## Montagne



**Description :** une montagne est une élévation naturelle du sol, qui est caractérisée par une forte dénivellation entre son ou ses sommets et le fond des vallées. La végétation s'y développant se raréfie de pair avec l'augmentation de l'altitude.

**Animaux :** Babouin, Bouc, Bouquetin, Chauve-souris, Chèvre, Corbeau, Corneille, Gorille, Léopard, Ours, Panda, Panthère, Pie, Puma, Rat

## Océan



**Description :** les océans consistent en de vastes étendues couvertes par de l'eau salée et qui recouvrent la majeure partie du globe

**Animaux :** Cachalot, Calamar géant, Dauphin, Orque épaulard, Pieuvre géante, Requin

## Prairie



**Description :** Les prairies naturelles sont des terrains plus ou moins plans, sur lesquels aucune culture n'a été faite. Divers types de prairies existent en fonction des régions du globe comme les savanes, les plaines continentales, la pampas, les alpages ou encore les pelouses rases.

**Animaux :** Cheval, Mule, Mulet, Poney, Zèbre

## Régions polaires



**Description :** Les régions polaires entourent les pôles Nord et Sud du globe et sont caractérisées par des conditions de vie extrêmes.

**Animaux :** Ours et renard polaire

## Régions tropicales



**Description :** Les régions tropicales sont les zones climatiques les plus chaudes de la Terre. Elles sont caractérisées par des climats très humides et des conditions de vie exceptionnelles.

**Animaux :** Anaconda, Chimpanzé, Python, Rhinocéros, Tigre, Tortue terrestre

## Semi-désert



**Description :** une région semi-désertique est caractérisée par un climat présentant de faibles précipitations, insuffisantes certaines années pour permettre la survie des cultures et de la végétation.

**Animaux :** Chat sauvage, Lama, Lézard

## Zone agricole



**Description :** une zone agricole est une zone dans laquelle l'homme exploite des cultures et retourne la terre pour ce faire. Elle est caractérisée par une végétation propre à la culture et par une biodiversité plus basse qu'un milieu naturel.

**Animaux :** Chat, Chauve-souris, Rat, Sanglier

## Zone urbaine



**Description :** une zone urbaine est une région qui est caractérisée par une concentration élevée de bâtiments, d'infrastructures et de populations humaines.

**Animaux :** Belette, Chat domestique, Cheval, Chien, Chouette, Corbeau, Corneille, Furet, Hérisson, Hermine, Hibou, Mule, Mulet, Pie, Poney, Rat, Vison

## SOURCES DES IMAGES

Illustrations : <https://www.larousse.fr/encyclopedie>