

# Bestiaire

**Le Farg des marais (taille-1,70 m, poids-140 kg) :** Cette créature est un dangereux prédateur des marécages que l'aventurier malchanceux risque de rencontrer au détour d'un sable mouvant. Cette dernière se terre dans les frondaisons des bosquets marécageux, voire directement dans l'eau boueuse et nauséabonde. Son intelligence est limitée, comme son territoire de chasse qui ne dépasse pas la vingtaine d'hectares.

Le Farg attaque à toute heure du jour ou de la nuit (ses deux yeux noirs à facettes lui permettant de voir excellemment bien le soir tombé et jusqu'à 320°, le jour par contre ce sont ses quatre yeux à pupilles qui prennent le relais), il aime surprendre les créatures isolées et de préférence plus petites que lui (il est féroce mais pas téméraire). Il attaque de différentes manières suivant le milieu dans lequel il évolue.

Sur un sol de terre dure, il aime sauter sur le dos de ses adversaires pour planter les ergots meurtriers de ses pattes arrières, avant de se servir de sa terrible mâchoire (sur sol dur, il arrive ainsi à faire des bonds de près de 2 mètres de haut sur plus de 4 mètres de long). En revanche lorsqu'il attaque une proie dans l'eau boueuse, il tentera de la saisir à l'aide de ses longues pattes avant qui ont la faculté de se replier afin d'agripper (ceux-ci sont en plus pourvu de petits crochets qui inoculent un poison paralysant et foudroyant à la créature ainsi attrapée), et l'instant d'après c'est sa mâchoire qui achèvera le travail... Une fois sa proie trucidée (ou inconsciente), il l'entraîne au plus vite dans un endroit bien boueux où il ne la dévorera qu'une fois sûr d'être tranquille.

## Farg

**Vivacité Physique :** 20

**Habilité :** 15

**Logique :** 3

**Mysticisme :** -5

**Adaptation :** 0

**Résistance :** 25

**Volonté :** 13

**Valeur de combat :** 48

**Vitalité (tête/corps) :** 25/75

**Armes :** Griffes

valeur de l'arme : 10

Catégorie : tranchante, perçante

Crocs

valeur de l'arme : 18

Catégories : tranchante, perçante

Poison

Valeur de l'arme : 3

*(Le poison ne fonctionne que s'il passe l'armure, c.a.d que des dégâts sont infligés. La créature empoisonnée perdra 5 points de valeur de combat toutes les 15 secondes.)*

**Protection :** peau équivalent à une protection de cuir

Entrave : 0

Coefficient d'absorption :

Arme Tranchante – 0,9

Arme Perçante – 0,9

Arme Contusionnante – 0,9

Electricité – 0,4

Feu – 0,8

Acide – 0,8

Poison - 0,3

**Compétences :**

Griffes et crocs = 80%

Pattes avant (*poison*) = 80%

Esquiver = 60%

Inspire la crainte = 60%

Camouflage = 80%

Marche silencieuse = 80%

Pisteur = 50%

**Expérience rapportée : 13000 pts**

**Les tribus Tirak (taille-2,20 m, poids-130 kg) :** Les Tiraks sont des créatures intelligentes qui vivent en petites tribus nomades dans les forêts au nord de l'ouest-profond d'Alvanttid. Peu d'aventuriers ont pu les approcher, parce qu'elles s'avèrent très belliqueuses et essentiellement carnivores.

Ces créatures vivent en petites communautés d'une trentaine d'individus environ construisant de petits campements itinérants. Quant je parle de campement, il ne faut pas y voir ici d'habitation, mais une palissade en bois armée d'épieux pour se prémunir des grands prédateurs de la forêt, et aussi un feu alimenté en permanence.

A priori les Tiraks, n'ont pas à proprement parlé de langage et ils se servent plutôt de cris et de grognements pour communiquer entre eux. Mais ils savent construire des objets simples, comme des armes rudimentaires ou des palissades de bois et de bambous géants (si jamais vous avez un jour, à la fois la chance et le malheur d'en croiser un muni d'une arme de métal, croyez bien qu'il l'a volée sur l'une de ses victimes, et croyez encore qu'il a très vite appris à habilement s'en servir.)

Chaque tribu compte un chef auquel les autres membres se rallient. Ce sont d'excellents chasseurs et leur morphologie leur permet de se déplacer aisément dans les bosquets et le long des petits chemins qui parcourent leur domaine forestier. Ils courent très vite et sur de longues distances. Ils parviennent aussi à faire des bonds étonnants de plus d'1 mètre de hauteur sur près de 6 mètres de longueur.

Les créatures traquées par une bande de Tiraks n'ont en général quasiment aucune chance de s'en sortir, notamment à cause de l'esprit d'équipe qui anime ces chasseurs émérites. Et les Tiraks semblent attaquer tous les intrus qui auraient le malheur de s'aventurer sur leur terrain de chasse.

Une dernière chose, même désarmé, un Tirak reste un adversaire redoutable, car il se sert des griffes de ses pattes avant comme de véritables armes, en se battant par petits bonds, et il fera aussi claquer ses dangereuses mâchoires.

### Tirak

**Vivacité Physique** : 20

**Habilité** : 18

**Logique** : 7

**Mysticisme** : -5

**Adaptation** : 5

**Résistance** : 20

**Volonté** : 18

**Valeur de combat** : 56

**Vitalité (tête/corps)** : 20/60

**Armes** : Griffes

valeur de l'arme : 7

Catégorie : tranchante, perçante

Crocs

valeur de l'arme : 6

Catégorie : tranchante, perçante

L'arme du Tirak de l'illustration est une petite hache à deux mains. Ses caractéristiques sont les suivantes :

valeur de l'arme : 10

Catégorie : tranchante

Encombrement : 3

**Protection** : peau équivalent à une protection de cuir

Entrave : 0

Coefficient d'absorption :

Arme Tranchante – 0,9

Arme Perçante – 0,9

Arme Contusionnante – 0,9

Electricité – 0,4

Feu – 0,8

Acide – 0,8

Poison - 0,4

**Compétences** :

Griffes = 80%

Crocs = 70%

Arme = 70% (variable)

Œil de lynx = 40%

Esquiver = 100%

Pisteur = 90%

Camouflage = 60%

Marche silencieuse = 60%

Inspire la crainte = 40%

**Expérience rapportée** : 9000 pts

**Le Sarent (taille-2,60 m, poids-140 kg)** : Le sarent est une des créatures qui peuplent certains endroits mortuaires fort malsains (comme de vieilles cryptes, d'anciens cimetières à l'abandon, ou encore des ossuaires et des catacombes). En général le Sarent agresse tout intrus, de préférence de nuit et lui vole tous ses objets en or ou en argent ; le reste (ni les gemmes, ni les autres denrées précieuses) ne semblant pas l'intéresser.

Un sarent accumule ainsi, au fur et à mesure de sa misérable vie, un trésor souvent considérable. Parfois chassé pour celui-ci par des aventuriers téméraires en mal d'argent, il rechignera à quitter son domaine. Si, finalement acculé, il s'y résout, il tentera encore d'emporter dans sa fuite le maximum de butin. Mais pour qu'un sarent prenne la fuite, il faut qu'il se ressente véritablement en situation de faiblesse par rapport à ses adversaires, ce qui honnêtement est rarement le cas.

Le sarent est doté d'une taille imposante et d'une force extraordinaire, méfiez vous grandement de ses deux bras quelque peu démesurés qui auraient vite fait de tordre le cou à un aventurier trop téméraire. Il lui arrive ainsi de soulever des pierres d'une centaine de kgs et de les projeter jusqu'à une vingtaine de mètres sur des adversaires. Ses mains énormes sont quant à elles de vraies armes dotées de griffes dures comme du métal, dont on retrouve parfois les empreintes sur des troncs d'arbres ou même le long de pierres tombales. Quant à sa mâchoire, elle représente un danger terrifiant, car en plus des longues dents coupantes comme des lames dont elle s'enorgueillit, sa salive est un véritable poison. Et toute morsure peut ainsi devenir rapidement mortelle.

La férocité légendaire du sarent provient sans doute de son penchant marqué pour les scènes macabres. Il adore ainsi mettre en pièces ses proies et ensuite les éparpiller d'une façon des plus morbide de préférence dans des endroits passagers.

Sinon, une des particularités du sarent qui peut s'avérer salutaire à l'aventurier, c'est qu'il émane de lui une odeur des plus déplaisante (que je qualifierai d'odeur de charogne) et qu'il a en général bien du mal à camoufler. Le sarent voit parfaitement dans le noir et si le soleil le gêne, il y voit tout de même le jour. Il semblerait aussi qu'il jouisse d'un très bon odorat. Quant à la nourriture qu'il consomme c'est à n'en pas douter de la chair fraîche (il ne touche pas aux viandes faisandées).

Il exécute ses déplacements courbé, s'aidant de ses longs bras (il peut ainsi courir à la vitesse d'un « sprinter »). Ainsi courbé, il ne mesure plus qu'aux alentours d'1,80 m de hauteur.

## **Sarent**

***Vivacité Physique*** : 30

***Habilité*** : 18

***Logique*** : 0

***Mysticisme*** : -5

***Adaptation*** : 0

***Résistance*** : 35

***Volonté*** : 20

***Valeur de combat*** : 78

***Vitalité (tête/corps)*** : 35/115

**Armes** : Griffes

valeur de l'arme : 10

Catégorie : tranchante, perçante

Crocs

Valeur de l'arme : 8 + poison

Catégorie : tranchante, perçante

Pierres

Valeur de l'arme : 16

Catégorie : contusionnante

**Protection** : peau équivalent à une protection de cuir

Entrave : 0

Coefficient d'absorption :

Arme Tranchante – 0,9

Arme Perçante – 0,9

Arme Contusionnante – 0,9

Electricité – 0,4

Feu – 0,8

Acide – 0,8

Poison - 0,4

**Compétences** :

Griffes = 90%

Crocs = 70%

Lancé de pierres = 50%

Esquiver = 70%

Inspire la crainte = 85%

Pisteur = 70%

Rage = 80%

Camouflage = 60%

Marche silencieuse = 70%

En cas de morsure passant la protection, la créature blessée subira 1 dé à 6 faces de dégâts 1 minute après et ensuite, 1 dé toutes les 30 secondes, durant 1 dé à 10 faces de minutes.

**Expérience rapportée** : 38000 pts

**Les Trolls (taille-2,10 m, poids-120 kg) :** Les trolls sont des créatures solitaires qui atteignent parfois un grand âge. Ils ont l'âme de guerriers, et possèdent une intelligence au combat souvent exceptionnelle. L'épreuve d'initiation du jeune troll pour être admis parmi ses parents, lors des chasses ou des pillages, est de partir seul afin de ramener la tête d'un Ourk des plaines ou des montagnes.

A l'âge adulte, le troll mâle fonde en général un foyer avec une femelle (un peu plus petite et dépourvue de cornes), il aura ainsi un à deux enfants, ensuite il abandonnera sa famille pour terminer ses jours en solitaire.

Une femelle troll a ainsi en général plusieurs compagnons au cours de sa vie (elle reste féconde jusqu'à sa mort). L'arme favorite des trolls est la hache de guerre, qu'ils s'appliquent en général à confectionner, mais il leurs arrive de manier d'autres armes tel que l'arc court. D'habitude, ils s'approvisionnent en matériels et denrées en pratiquant le troc avec les orcs (les seuls à considérer les trolls comme des créatures acceptables).

Avec leurs gros pieds pourvus de solides sabots de corne, les trolls peuvent sembler patauds, mais ne vous y fiez pas, ils sont agiles et rapides dans leurs déplacements et un de leur coup de pied peut mettre à mal un rude combattant. A priori, les trolls considèrent le combat et la guerre comme un art de vivre et une philosophie, c'est sans doute pour ça que les anciens sont les plus dangereux, car s'ils ont perdu un peu de leur vigueur, ils sont devenus des experts en techniques et tactiques guerrières.

.....  
.....  
.....

**Le Stic (taille-1,60 m, poids-70 kg) :** Le stic est une créature qui provient d'un espace dimensionnel différent d'Alvanttid. Il y a bien des siècles l'invocation de stic était à la mode chez certains puissants mages, mais elle est tombée en désuétude depuis bien longtemps, et cela à cause du caractère foncièrement malin et dangereux du stic.

Etrangement il s'est assez rapidement avéré que les stics invoqués ne semblaient pas vouloir quitter le monde d'Alvanttid, au contraire, ils trompaient les mages qui pensaient les renvoyer chez eux après qu'ils aient accompli leur tâche en disparaissant. Parce que tous les stics détiennent le pouvoir de se rendre invisible, durant un laps de temps pouvant aller jusqu'à plusieurs minutes (une dizaine de minutes au maximum). En effet, s'ils peuvent instantanément disparaître, cette faculté semble leur demander un effort mental important leur interdisant une fois invisible de faire des choses complexes. Néanmoins, ils peuvent se déplacer normalement, et se saisir d'objets légers et qui ne présentent pas de difficultés particulières. Mais en aucun cas, ils ne parviennent à se battre où à se servir d'un mécanisme sous leur invisibilité.

Certain stics ont parfois d'autres capacités étonnantes comme de parvenir à se servir de pouvoirs télékinésiques mineurs ou de fluides énergétiques. Mais ceux-ci sont extrêmement rares.

Une autre particularité des stics, c'est d'être de nature curieuse et belliqueuse. Etrangement, l'activité principale des stics consiste à jouer de mauvais tours aux créatures intelligentes croisées sur leur chemin. Il faut entendre par mauvais tours : larcins, brimades, pièges et parfois même la mort. Il adorent faire peur, et ne rechignent pas à tuer de temps à autre. Les stics arrivent en plus à reproduire notre langage de manière correcte, même si leur voix garde des accents métalliques et bien qu'en général, ils soient peu loquaces. Cette habilité leur permet de parcourir des villes le soir, voire même durant la journée, bien drapés dans une cape (volée) à capuche.

Alors, si des phénomènes étranges et malsains se passent dans votre demeure ou votre village, méfiez vous, c'est peut-être un stic qui y a élu domicile. Et si vous entendez un jour un rire aigu et métallique lorsqu'il vient de vous arriver une tuile, vous pouvez en être sûr : un stic vous veut du mal.

Pour finir, il faut savoir qu'il n'émane du stic qu'une très légère odeur fade, et que celui-ci est carnivore, ce qui l'oblige à chasser lorsqu'il ne vit pas de rapines. Pour tuer, il dispose de deux longues griffes, même si parfois il n'hésite pas à utiliser d'autres objets.

.....  
.....  
.....

**La momie (taille-1,90 m, poids-70kg)**

.....  
.....  
.....

**Les Anges (taille-2, 30 m, poids-90 kg) :**

.....  
.....  
.....

**Les Inkaïs (taille-1,20 m, 2 m d'envergure, poids-60 kg) :**

.....  
.....  
.....

**Les tribus Grieffes (taille-1,80 m, poids-90 kg) :**

.....  
.....  
.....

**Les Baratobas (taille-4,50 m, poids-1000 kg) :**

.....  
.....  
.....

**Gorgle le maître constructeur (taille : 2,10 m, poids : 1200 kg) :**

.....  
.....  
.....

**Les tribus Kanger (taille-2 m à 2,40 m en extension, poids-100 kg) :**

.....  
.....  
.....

**Le Gardien de Minas (taille : 1,70 m, poids 80 kg) :**

.....  
.....  
.....

**Le peuple des îlots du sud-est :**

.....  
.....  
.....

**Les Bollmoths (taille : 1,70 m - poids : 85 kg) :**

.....  
.....  
.....

**Les Nagas et les Nayades (taille : 2 m et 1,80 m - poids : 100 kg et 80 kg) :**

.....  
.....  
.....