

# Le monde de Ryok

## Le jeu de rôle

### Bestiaire



# Le bestiaire aquatique

## Les sirènes

Le peuple sirène est un peuple discret, vivant dans les eaux profondes et dans les récifs, au large des côtes. On ne sait pas s'il sont vraiment bons ou mauvais. Ils ont un buste humanoïde recouvert d'écaille, et une grande queue de poisson, ce qui leur permet de nager très rapidement, même dans les eaux agitées, mais qui les empêchent de se mouvoir sur la terre ferme.

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Sirène des profondeurs	20	15	0	5	Esquive 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	Griffes : 1D6+2, allonge 0	Silence des profondeurs : attaque surprise qui fait tomber la cible dans l'eau, 5PA
Guerrier sirène	30	10	0	6	Corps à corps 3 / Esquive 3 / Parade 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3 / Armure 2	Épée des profondeurs : 1D6+2, allonge 0	Noyade : emporte une cible sous l'eau, la noyant en 2 rounds, 5PA
Plieur d'eau	20	0	10	5	Esquive 3 / Corps à corps 2 / Parade 2 / Magie physique 3 / Résistance 2 / Sang froid 3 / Armure 1	Trident des profondeurs : 1D6+2, allonge 1	Courant : sur test de magie physique, éloigne ou rapproche une cible de 3 cases, 2 PM / lame aqueuse : sur test de magie physique, une lame d'eau frappe un adversaire visible, 4PM
Piquier sirène	30	15	0	7	Corps à corps 3 / Esquive 3 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3 / Armure 3	Pique des profondeurs : 1D6+3, allonge 1	Accélération : frappe 2 fois par round pendant 2 rounds, 2PA / Mur : gagne +1 dé pour parer pendant 2 rounds, 3PA
Commandant sirène	35	15	0	6	Commandement 4 / Corps à corps 3 / Esquive 4 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4 / Armure 4 (bouclier)	Glaive des profondeurs : 1D6+1, allonge 0	Appel : 3 guerriers sirènes arrivent au prochain round, 5PA

## Bêtes des profondeurs

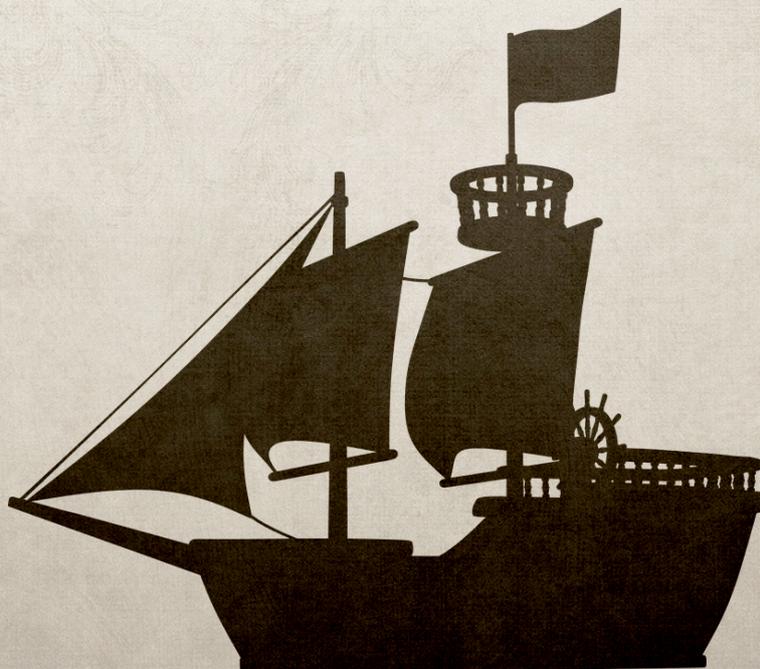
Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Grand serpent de mer	40	20	0	8	Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 5 / Sang froid 5	2D6+4, allonge 0	Perçage de coque : perce la coque d'un bateau, 5PA
Kraken	70	15	0	6	Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 5	Tentacule : 3D6, allonge 8	Brise-coque : écrase la coque d'un bateau : 5PA
Esprit de l'eau	45	0	15	6	Distance 3 / Esquive 3 / Magie physique 4 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	Frappe : 2D6, allonge 0 / Tir d'eau : 2D6+2, allonge 4	Tourbillon : fait chavirer les navires, 5PM
Hydre de mer	50	10	0	4	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4	Attaque 5 fois par round, Morsure : 2D6+2, allonge 0	Focus : toutes les têtes se concentrent sur une cible, augmentant les dégâts de +2 pendant 2 rounds, 5PA

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Léviathan	75	15	0	6	Pugilat 3 / Résistance 5 / Sang froid 4 / Armure 8	Morsure : 3D6+4	Saut : saute et retombe sur une embarcation, la faisant couler, 4D6 dégâts, 5PA
Raie géante	50	10	0	8	Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 2	1D6+4	Morsure paralysante : 1D6+2 dégâts, paralyse pendant 2 rounds, 3PA

## Les pirates

Les pirates sont les bandits des mers, des forbans sans foi ni loi. Ils naviguent sur des navires solides et rapides, pourchassant les convois marchands. Ils sont assez peu nombreux depuis l'apparition du commerce aérien. Ils semblent respecter un étrange code dont la logique paraît assez opaque à ceux qui ne sont pas des malandrins.

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Artificier	20	10	0	5	Corps à corps 2 / Distance 3 / Esquive 2 / Parade 2 / Résistance 3 / Sang froid 4	Dague : 1D6, allonge 0 / Fusil de pirate : 2D6+3, allonge 4 / Grenade : 3D6 sur 3 cases de large, allonge 3	Explosion contrôlée : le pirate ne subit pas de dégâts de ses propres explosions
Abordeur	20	12	0	6	Corps à corps 3 / Esquive 3 / Pugilat 2 / Parade 2 / Résistance 3 / Sang froid 3	Sabre d'abordage : 1D6+3, allonge 0	Coup bas : fait tomber un adversaire adjacent, 2PA
Capitaine	30	15	0	6	Corps à corps 3 / Distance 3 / Esquive 2 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4	Sabre de capitaine : 1D6+5, allonge 0 / Pistolet de capitaine : 2D6+2, allonge 4	Duel : cible un personnage qui doit réussir un test de sang froid difficulté 5, sous peine de devoir affronté le capitaine, 5PA
Cuistot	25	10	0	4	Corps à corps 3 / Distance 2 / Esquive 3 / Parade 2 / Pugilat 4 / Résistance 3 / Sang froid 2	Hachoir de pirate : 1D6+2	Lancer de casserole : lance une casserole sur un test de distance et assomme la cible, 3PA



# Le bestiaire désertique

## Les esprits

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Esprit du sable	50	0	20	6	Distance 2 / Esquive 3 / Magie physique 3 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	Coup : 2D6+1, allonge 0 / Tir de sable : 1D6+4, allonge 4	Sable mouvant : immobilise les pieds d'une cible pendant 3 rounds, 3PM
Esprit du feu	50	0	20	7	Distance 3 / Esquive 3 / Magie physique 3 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	Coup : 1D6+4, allonge 0 / Tir de feu : 2D6+2, allonge 5, inflige 2 dégâts de brûlures par round	Langue de feu : entoure et brûle une cible, 3D6+2 dégâts puis 2 dégâts de brûlures par round, 3PM

## Les constructions

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Golem du désert	60	12	0	3	Pugilat 4 / Parade 4 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 6	2D6+4	Ensablement : recouvre une cible de sable, faisant subir 2D6+6 de dégâts par round pendant 3 rounds, 3PA

## Les peuples du désert

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Naga	30	20	0	5	Corps à corps 3 / Esquive 2 / Parade 3 / Pugilat 4 / Résistance 2 / Sang froid 3 / Armure 2	Sabre naga : 2D6+1	Double coup : inflige deux fois les dégâts, 5PA
Caravanier	25	10	0	5	Corps à corps 2 / Esquive 2 / Parade 2 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 2 / Armure 1	Cimeterre du désert : 1D6+3	Appel de la caravane : 3 caravaniers arrivent au round suivant, 5PA

## Les bêtes du désert

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Lion	15	10	0	5	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 2 / Sang froid 3	1D6+4	Griffe du désert : une plaie brûlante qui inflige 2 dégâts par round, 2PA
Scorpion géant	20	10	0	5	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 3 / Armure 4	1D6+3	Dard empoisonné : inflige 1D6+2 dégâts, puis 2 dégâts de poison par round, 3PA
Vautour blanc	10	10	0	6	Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3	1D6+1	Bec dans l'oeil : le vautour vise les yeux, l'empêchant de voir pendant 2 rounds, 3PA
Mille-pattes géant	60	15	0	5	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 4 / Armure 5	2D6+2	Vague de sable : propulse une vague de sable sur toutes les personnes devant le mille- pattes, infligeant 1D6+6, 5PA

# Le bestiaire forestier

## Les serpentiformes

Le peuple des serpents se trouvent dans les forêts et les jungles les plus profondes et les plus sauvages. Ils s'en prennent à ceux qui entrent sur leur territoire sans y être autorisés.

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Archer	35	15	0	5	Distance 3 / Esquive 3 / Résistance 2 / Sang froid 2 / Armure 2	Arc des serpents : 1D6+3, allonge 4	Double flèche : tire deux flèches sur la même cible, 4PA
Oracle	30	0	15	4	Corps à corps 2 / Esquive 2 / Parade 2 / Magie psychique 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	Bâton des serpents : 1D6+1, allonge 0	Distorsion de l'avenir : permet de relancer ses jets pendants 2 rounds, 5PM
Prêtre	25	0	20	4	Corps à corps 2 / Esquive 2 / Magie physique 3 / Parade 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3	Masse des serpents : 1D6+1, allonge 0	Soin divin : rend 2D6+2 PV, 5PM

## Les champignons

Les champignons sont un ancien peuple, pacifique la plupart du temps, et considéré comme les gardiens des forêts. Ils s'attaquent uniquement à ceux qui s'en prennent à la forêt.

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Cogneur	50	15	0	5	Pugilat 3 / Parade 3 / Résistance 3 / Sang froid 3 / Armure 3	2D6+1, allonge 0	Plaquage : fait tomber une cible adjacente à terre, 1D6+4 dégâts, 4PA
Shamane	35	0	15	4	Pugilat 2 / Parade 2 / Magie physique 2 / Résistance 2 / Sang froid 3 / Armure 2	1D6+3, allonge 0	Renforcement végétal : donne +2 armure a un végétal, 2PM / Soin végétal : rend 1D6+1 PV à un végétal, 3PM
Fongus pourrissant	45	0	0	2	Pugilat 4 / Résistance 6 / Sang froid 6	2D6+1, allonge 0	Plaque infectée : inflige 2 dégâts par round quand il touche sa cible (passif)
Sylvain	60	10	0	3	Pugilat 3 / Résistance 5 / Sang froid 5 / Armure 5	3D6+2, allonge 0	Rocher volant : jette un rocher, inflige 3D6+4 et assomme une cible, 5PA

## Les végétaux monstrueux

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Esprit de ronce	50	20	0	5	Corps à corps 2 / Distance 2 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	2D6+1, allonge 1	Tir épineux : toutes les cibles à moins de 3 cases subissent 2D6+3 dégâts, 4PA
Plante piège	15 par tête	10	0	1	Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 6	1D6+2, allonge 0	Enchevêtrement : immobilise une cible à 3 cases, 3PA

# Les bêtes de la forêt

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Chasseur cimien	35	10	0	6	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 4	2D6+1, allonge 0	Mandibules empoisonnées : inflige 2D6+4 dégâts, puis 3 dégâts de poison par round, 3PA
Guêpe géante	25	10	0	5	Esquive 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	1D6+4, allonge 0	Dard empoisonné : inflige 2D6+2 dégâts, puis 2 dégâts de poison par round, 4PA
Grizzli	35	12	0	4	Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 4	1D6+5, allonge 0	Frappe des ursidés : fait reculer de 2 cases et tomber à terre, inflige 2D6+2 dégâts, 3PA
Licorne	20	10	10	5	Esquive 2 / Magie psychique 4 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3	1D6+3, allonge 0	Appel des rune : aspire 2D6+2PM sur les personnes du combat, 5PM / Sabot de fer : assomme sur le coup, inflige 2D6+2 dégâts, 5PA
Minotaure	40	15	0	4	Esquive 2 / Parade 2 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4	1D6+6, allonge 0	Charge du minotaure : vise une cible qui est expulsée sur 3 cases et subit 2D6+4 dégâts, et reste 3 rounds à terre, 5PA
Scarabée géant	30	10	0	3	Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 2 / Armure 4	1D6+2, allonge 0	Mandibules tranchantes : inflige 3D6+2 dégâts, sans armure, 4PA
Tigre à dents de sabre	25	10	0	5	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 2 / Sang froid 3	1D6+4, allonge 0	Traque : se focalise sur une cible, lui infligeant +4 dégâts jusqu'à la fin du combat, 5PA
Serpent géant	20	10	0	3	Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	2D6+1, allonge 0	Étouffement : enserre une cible qui subit 1D6+2 dégâts d'étouffement par round, 5PA
Araignée des cimes	15	10	0	4	Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	1D6+3, allonge 0	Poison paralysant : inflige 1D6+2 dégâts, et paralyse la cible pendant 3 rounds, 2PA
Loup	15	10	0	4	Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	1D6+1, allonge 0	Appel de la meute : 5 loups arrivent au round suivant, 5PA

# Les ermites :

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Ermite	20	0	0	4	Esquive 3 / Parade 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3	1D6+1, allonge 0	Coureur des bois : aucun malus pour se déplacer en milieu forestier
Illuminé	22	0	20	4	Distance 2 / Esquive 2 / Parade 2 / Magie psychique 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 6	Tir magique : 1D6+1, allonge 3 / Matraque de l'ermite : 1D6+1, allonge 0	Folie de l'ermite : inflige 2D6+4 dégâts sur test de magie psychique 5 à toutes les personnes de la rencontre, 5PM
Guide	25	10	0	6	Corps à corps 2 / Esquive 2 / Parade 2 / Distance 2 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3	Canne de l'ermite : 1D6+1, allonge 0	Piège caché : repousse un personnage adjacent d'une case, le faisant tomber dans un piège qui lui inflige 2D6+2 dégâts, 3PA



# Le bestiaire des grottes

## Les dragons des grottes

Il s'agit ici des créatures qui descendent directement des anciens dragons de légende. Cependant, ils sont beaucoup moins intelligents que leurs aïeux, et beaucoup plus sauvages et imprévisibles.

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Hydre	50	10	0	4	Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 5 / Armure 2	2D6+2, allonge 1 (attaque 5 fois par round)	Focus : toutes les attaque se concentrent sur une cible pendant 2 rounds, infligeant +2 dégâts par attaque, 5PA
Vouivre zombie	40	5	0	4	Pugilat 3 / Résistance 6 / Sang froid 6	2D6+1, allonge 0	Crachat d'immondices : crache des corps en putréfaction, rendant le terrain difficilement praticable, 5PA
Guivre aveugle	55	12	0	3	Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 4 / Armure 4	2D6+4, allonge 0	Tremblement : provoque une tremblement de terre qui fait s'effondrer la grotte dans 2 rounds, 4PA

## Les créatures des grottes

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Limon	50	5	0	2	Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	1D6+1 (acide), allonge 0	Explosion : se tue en explosant, infligeant 4D6+2 dégâts sur 3 cases sans armure, 5PA
Rat des profondeurs	15	10	0	4	Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 2	1D6+1, allonge 0	Morsure empoisonnée : inflige 1D6+2 dégâts puis 2 dégâts par round, 2PA

## Les morts-vivants

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Fantôme	15	0	10	6	Distance 2 / Esquive 3 / Magie physique 2 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	1D6+1, allonge 0	Cri du spectre : assomme une cible pendant 2 rounds, 2PM / Inconsistance : ne peut être touché que par la magie pendant 2 rounds, 3PM
Squelette	15	5	0	2	Corps à corps 2 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	Épée d'os : 1D6+1, allonge 0	Claquement : les cibles dans la zone doivent réussir un test de sang froid difficulté 4 pour éviter la peur, 5PA

# Les constructions

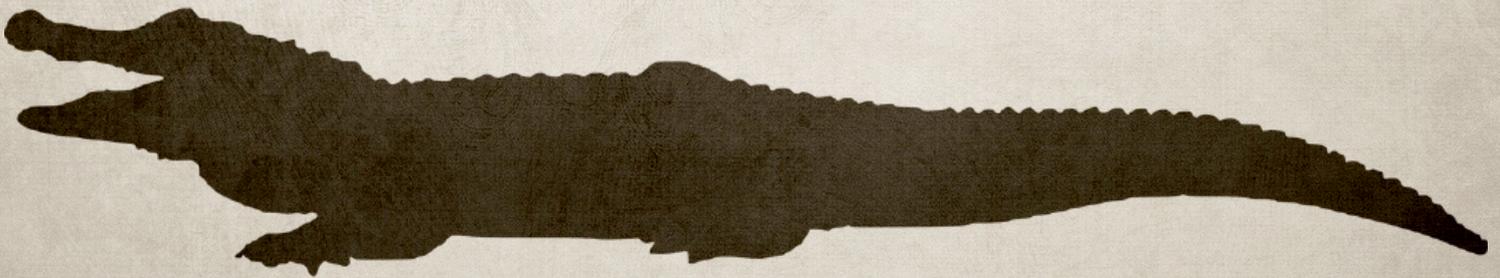
Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Golem abandonné	50	15	0	2	Pugilat 3 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 4	2D6+2, allonge 1	Frappe du golem : fait tomber toutes les cibles adjacentes, 3PA
Chariot grinçant	25	10	0	2	Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 2	Foreuse : 1D6+2, allonge 0	Forage : fuit le combat en creusant une galerie, 2PA



# Le bestiaire des marais

## Les créatures des marais

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Diablotin	15	10	0	6	Esquive 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3	1D6, allonge 0	Vol aérien : vol un objet à portée en plein vol, 2PA
Limon	30	5	0	2	Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	2D6, allonge 0 (acide)	Explosion : inflige 4D6+3 en explosant à toutes les personnes à moins de 4 cases, 5PA
Rat géant	15	10	0	3	Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	1D6, allonge 0	Morsure des marais : inflige 1D6+1 dégâts puis 2 dégâts de poison par round
Brochet des marais	15	10	0	5	Esquive 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	1D6+1, allonge 0	Mange-tendon : immobilise un pied d'une cible et inflige 1D6+2 dégâts, 2PA
Alligator	25	10	0	5	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 4 / Armure 2	2D6+3, allonge 0	Noyade : attrape une cible et la noie en 2 rounds, 4PA
Fourmi des marais	10	10	0	5	Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 2 / Armure 1	1D6+4, allonge 0	Empoisonnement : inflige 1D6+5 dégâts et paralyse la cible pendant 2 round, 3PA
Fourmi volante	15	10	0	6	Esquive 4 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3 / Armure 2	1D6+4, allonge 0	Appel de la fourmilière : 4 fourmis des marais sortent de terre au prochain round, 3PA



# Le bestiaire montagnard

## Les ogres

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Ogre des montagnes	40	10	0	3	Corps à corps 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3 / Armure 2	Masse des ogres : 2D6+2, allonge 1	Cogneur : inflige 3D6+2 dégâts à une cible adjacente qui recule de 2 cases, 5PA
Ermite	45	15	0	4	Corps à corps 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4 / Armure 2	Bâton des ogres : 1D6+4, allonge 1	Savate : inflige 3 attaques à une même cible, 5PA
Sauvage	50	10	0	5	Corps à corps 3 / Pugilat 4 / Résistance 4 / Sang froid 4 / Armure 4	2D6+2, allonge 0	Baffe : frappe une cible adjacente, infligeant 3D6+2 dégâts et assomme sur el coup, 2PA

## Les créatures démoniaques

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Chien du magma	20	10	0	5	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4	1D6+4, allonge 0	Croc de feu : inflige 1D6+5, puis 2 dégâts de feu par round, 5PA
Géant de feu	60	10	0	3	Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4 / Armure 2	2D6+2, allonge 1	Charge enflammée : charge sur 6 cases en ligne droite, inflige 2D6+4 dégâts, puis 2 dégâts de feu par round, 5PA

## Les bandits

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Guerrier	25	10	0	4	Corps à corps 3 / Esquive 2 / Parade 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3 / Armure 2	Épée rouillée : 1D6+4, allonge 0	Ecrase-pied : fait tomber une cible adjacente, 3PA
Tireur	20	10	0	5	Distance 3 / Corps à corps 2 / Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3 / Armure 1	Arc des bandits : 1D6+2, allonge 4	Tir rapide : tire deux fois ce round, 3PA
Artificier	20	10	0	4	Distance 3 / Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3 / Armure 1	Fusil des bandits : 2D6+5, allonge 5	Tir parfait : tire dans la jambe d'une cible, immobilisant et infligeant 2D6+6 dégâts, 3PA
Chef des bandits	30	15	0	5	Corps à corps 3 / Distance 2 / Esquive 2 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4 / Armure 3	Grande épée rouillée : 2D6+2, allonge 0	Appel de la troupe : 2 bandits arrivent au prochain round, 5PA

# Les bêtes des montagnes

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Griffon	20	15	0	5	Esquive 2 / Pugilat 4 / Résistance 3 / Sang froid 3	1D6+2, allonge 0	Bec d'acier : inflige 3D6+2 dégâts qui passent l'armure, 5PA
Yéti	40	10	0	3	Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 3	1D6+3, allonge 0	Lance rocher : lance un rocher sur une cible qui est assommé et subit 2D+4 dégâts, 5PA
Phénix	30	0	10	6	Esquive 3 / Magie physique 3 / Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 4	1D6+4, allonge 0	Enflammé : s'embrase pour 2 rounds, +5 dégâts de feu, 5PM
Pégase	15	10	0	5	Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3	1D6+2, allonge 0	Sabot aérien : en plein vol, inflige 2D6+2 dégâts, 2PA
Grizzli	35	10	0	4	Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3	2D6+1, allonge 0	Frappe des ursidés : fait reculer une cible adjacente de 2 cases et inflige 2D6+2 dégâts, 2PA
Araignée des montagnes	15	10	0	5	Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	1D6+2, allonge 0	Cocon : emprisonne une cible adjacente dans de la toile pour l'immobiliser, 3PA
Sphinx	20	10	0	6	Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 4	1D6+3, allonge 0	Cri du sphinx : assomme toutes les personnes à moins de 2 cases, 3PA

# Les dragons

Il s'agit ici des créatures qui descendent directement des anciens dragons de légende. Cependant, ils sont beaucoup moins intelligents que leurs aïeux, et beaucoup plus sauvages et imprévisibles.

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Vouivre	70	20	0	5	Distance 3 / Esquive 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3	2D6+3, allonge 0 / Tir de feu : 1D6+6, allonge 4	Morsure violente : inflige 3D6+2, arrache un membre sur coup critique, 4PA
Dragon	100	25	0	6	Distance 4 / Esquive 3 / Pugilat 5 / Résistance 5 / Sang froid 5 / Armure 2	3D6+4, allonge 0 / Tir de feu : 2D6+2, allonge 6	Cracheur de feu : crache un torrent de flamme de 3 cases de large, à 8 d'allonge, qui inflige 4D6+6 dégâts, 3PA

# Le bestiaire des plaines

## Les bêtes des plaines

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Elephant	45	10	0	4	Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 3 / Armure 1	1D6+4, allonge 0	Charge : charge en ligne droite sur 5 cases, infligeant 1D6+6 dégâts, 2PA
Loup	15	10	0	4	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3	1D6+1, allonge 0	Appel de la meute, 5 loups arrivent au round suivant, 5PA
Licorne	20	10	0	6	Esquive 2 / Magie physique 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 4	1D6+3, allonge 0	Sabot de fer : inflige 2D6+2, assomme, 3PA
Minotaure	45	15	0	5	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 4	1D6+4, allonge 0	Vol plané : envoi une cible adjacente à 5 cases, 3PA
Scarabée géant	40	10	0	3	Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 2 / Armure 4	1D6+4, allonge 0	Vent ailé : fait tomber les ennemis en face de lui, 2PA
Serpent géant	25	10	0	4	Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3	1D6+5, allonge 0	Crocs empoisonnés : inflige 1D6+4 dégâts, puis 2 dégâts de poison par round, 2PA

## Les constructions

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Épouvantail	15	10	0	3	Esquive 2 / Parade 2 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 2	1D6+2, allonge 0	Déluge mécanique : inflige 4 attaques à une cible, 4PA
Épouvantail ailé	15	10	0	4	Esquive 3 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 2	1D6+2, allonge 0	Coup de bâton : assomme pour 2 rounds, 3PA

## Les bandits de grand chemin

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Beau-parleur	15	10	0	4	Corps à corps 2 / Distance 2 / Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3 / Armure 1	Épée de contrefaçon : 1D6+1, allonge 0	La bourse ou la vie : la cible effectue un test de sang froid difficulté 4, elle ne peut pas attaquer le bandit si elle rate, 3PA
Homme de main	20	12	0	4	Corps à corps 3 / Esquive 2 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3 / Armure 2	Grande épée rouillée : 2D6+1, allonge 1	Casse crâne : assomme un ennemi adjacent, 3PA
Bandit fou	25	15	0	5	Corps à corps 3 / Distance 3 / Esquive 1 / Parade 2 / Pugilat 4 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 2	Marteau du fou : 2D6+2, allonge 1	Cassage de tronche : choisit une cible et lui inflige +1D6 dégâts supplémentaire s jusqu'à la fin du combat, 2PA

# Le bestiaire des ruines

## Les morts-vivants

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Guerrier maudit	50	0	20	4	Corps à corps 4 / Esquive 2 / Magie physique 3 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 4	Épée maudite : 2D6+2, allonge 1	Lame de l'ombre : se téléporte derrière une cible et lui inflige une attaque, 2PM
Fantôme	20	0	10	5	Distance 3 / Esquive 3 / Magie physique 3 / Magie psychique 3 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	Tir spectral : 1D6+2, allonge 3	Inconsistance : devient sensible uniquement à la magie pendant 2 rounds, 4PM
Squelette	10	5	0	3	Corps à corps 2 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	Gourdin : 1D6+1, allonge 0	Claquement : test de sang froid difficulté 4 ou provoque la peur, 5PA
Ombre	25	0	10	5	Esquive 3 / Magie psychique 3 / Pugilat 2 / Résistance 6 / Sang froid 6	1D6+3, allonge 0	Corruption : oblige une cible à se retourner contre ses alliés pendant 2 rounds, 3PM

## Les bêtes des ruines

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Serpent noir	15	10	0	3	Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 3	1D6+3, allonge 0	Crocs empoisonnés : 1D6+2 dégâts puis 2 dégâts de poison par round, 3PA
Araignée rampante	10	10	0	5	Pugilat 2 / Résistance 3 / Sang froid 3	1D6+2, allonge 0	Poison paralysant : inflige 1D6+2 dégâts puis paralyse pendant 4 rounds, 2PA
Rat des ruines	10	10	0	4	Esquive 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3	1D6+2, allonge 0	Morsure empoisonnée : inflige 2 dégâts de poison par round, 2PA
Limace acide	15	10	0	2	Pugilat 2 / Résistance 4 / Sang froid 4	1D6+1, allonge 0	Fondre l'acier : fait fondre un objet métallique adjacent, 3PA
Chauve souris géante	15	10	0	6	Esquive 3 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 2	1D6+3, allonge 0	Lancer : attrape une cible adjacente et la lance 3 cases plus loin, 2PA

# Les constructions

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Golem abandonné	50	10	0	2	Pugilat 4 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 4	2D6+2, allonge 0	Frappe du golem : fait tomber les personnes à moins de 2 cases, 5PA
Gardien	60	10	0	4	Corps à corps 4 / Pugilat 3 / Parade 3 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 5	Grande épée : 2D6+2, allonge 1	Mouvement calculé : inflige 2 fois les dégâts au prochain round, 2PA
Gargouille	20	10	0	4	Esquive 2 / Pugilat 3 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 3	2D6+1, allonge 0	Poing de pierre : inflige 2D6+2 dégâts et assomme, 3PA
Serviteur mécanique	15	10	0	3	Corps à corps 2 / Esquive 2 / Pugilat 2 / Parade 2 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 1	1D6+2, allonge 0	Confiscation : prend un objet d'un personnage adjacent, 2PA



# Le bestiaire urbain

## Les constructions

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Golem	50	10	0	3	Pugilat 3 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 5	2D6+2	Brise arme : sur un test de pugilat difficulté 5, le golem brise une arme, 5PA
Gardien	50	12	0	3	Corps à corps 3 / Pugilat 2 / Parade 3 / Résistance 6 / Sang froid 6 / Armure 5	Marteau du gardien : 2D6+3, allonge 1	Mur : invulnérable aux attaques physiques pendant 2 rounds, 4PA

## Les vauriens

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Chercheur d'organes	25	10	0	4	Corps à corps 2 / Esquive 2 / Parade 2 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 5	Hachette : 1D6+2, allonge 0	Taillade : inflige deux attaques, 2PA
Gladiateur	40	10	0	5	Corps à corps 4 / Esquive 3 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 4 / Armure 2	Sabre d'arène : 1D6+4, allonge 0	Adrénaline : gagne +2 à tous ses tests pendant 2 rounds, 5PA
Assassin	20	15	0	6	Corps à corps 4 / Esquive 4 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 5	Dague d'assassin : 1D6+3, allonge 0	Coup bas : inflige 1D6+4 dégâts et paralyse pendant 2 rounds, 2PA
Ogre de bataille	40	15	0	3	Corps à corps 4 / Esquive 2 / Parade 2 / Pugilat 4 / Résistance 3 / Sang froid 3 / Armure 4	Marteau de guerre : 2D6+4, allonge 1	Coup puissant : inflige +5 dégâts au prochain round, 5PA

## Les citadins

Nom	PV	PA	PM	M	Compétences	Dégâts	Capacités spéciales
Garde de ville	30	10	0	4	Corps à corps 3 / Distance 2 / Esquive 2 / Parade 3 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 3 / Armure 3 (bouclier)	Pique de la garde : 2D6+2, allonge 1 / Épée de la garde : 1D6+2, allonge 0 / Arc de la garde : 1D6+4, allonge 4	Mur de la cité : se cache derrière son bouclier et gagne +1 dé en parade pendant 2 rounds, 3PA
Capitaine de la garde	35	15	0	5	Corps à corps 3 / Distance 3 / Esquive 2 / Parade 4 / Pugilat 3 / Résistance 4 / Sang froid 4 / Armure 4	Marteau de la garde : 2D6+4, allonge 1	Cri du capitaine : tous les gardes gagnent +1 dé à leurs compétences de combat au prochain round, 5PA
Tavernier	15	5	0	3	Corps à corps 2 / Distance 2 / Esquive 2 / Parade 1 / Pugilat 2 / Résistance 2 / Sang froid 3	Gourdin : 1D6+2, allonge 0	Lancer de chope : lance une chope sur une cible à moins de 2 cases et l'assomme, 2PA
Forgeron	25	8	0	4	Corps à corps 3 / Parade 2 / Pugilat 3 / Résistance 3 / Sang froid 2	Épée du forgeron : 2D6+2, allonge 1	Brise armure : brise une pièce d'armure d'une cible adjacente, 4PA
Commerçant	15	5	0	3	Esquive 1 / Négociation 5 / Résistance 2 / Sang froid 3	Dague dorée : 1D6+1	Fuite du lâche : fuit le combat, 5PA