

LES CRÉATURES

SYMBIOSE ET CONTRÔLE

1d6	Effet
1 - 3	L'animal fait la "grève" pendant 1d6 heure, il boude
4	L'animal fuit pendant 1d6 heures puis revient en faisant bien comprendre qu'il "pardonne"
5	La symbiose est rompue définitivement et l'animal fuit
6	La symbiose est rompue et l'animal attaque pour se venger

Chaque créature possède un malus/bonus à prendre en compte lorsque l'on doit finaliser une symbiose ou quand on force la créature à faire quelque chose qu'elle refuse.

Si la symbiose échoue l'animal continue d'agir normalement (s'il attaquait il continue son attaque, s'il est dressé ou paisible on pourra tenter une seconde fois la symbiose après une semaine).

En cas d'échec lors d'un contrôle on utilise la table ci-contre.

FACTEUR D'INTIMIDATION - RÈGLE OPTIONNELLE

Noté FI.

Le facteur d'intimidation d'un animal peut être négatif (l'animal a un aspect inquiétant) ou positif (l'animal est plutôt mignon) et peut être pris en compte lors des tentatives d'intimidation ou de supplication de l'humain qui l'accompagne. Il s'utilise alors comme l'apparence.

D'où l'intérêt de bien choisir ses créatures pour obtenir le résultat escompté. En effet difficile de terrifier ses interlocuteurs avec une chenicharpe qui vous chatouille amoureusement les joues.

Attention toutefois aux créatures considérées comme des armes et qui sont déjà comptabilisées dans l'apparence finale du personnage.

L'intimidation

Un personnage à l'apparence neutre ou négative peut décider d'intimider ses ennemis. C'est un jet opposé contre l'Ame. Il prendra en bonus son Apparence finale et le FI des animaux qui l'accompagnent (si celui-ci est bien négatif, sinon le FI compte comme un malus).

Exemple : le chevalier Grandlys a d8 en Intimidation, -4 en Apparence (la chitine à pointes c'est vraiment laid) et se déplace en compagnie de Fifi, une fourmi géante (FI -3). Il décide d'intimider le voleur qui voulait lui dérober son sac.

Il obtient 4 sur son dé ce qui lui donne au final 11. Grandlys a +2 pour sa prochaine action et le voleur est en état de choc.

La supplication

Un personnage à l'apparence neutre ou positive décidera plutôt d'émouvoir ses opposants, allant jusqu'à fondre en larmes, à s'agenouiller en se tordant les mains. C'est un jet opposé contre l'Ame avec en bonus l'Apparence et le FI des animaux qui l'accompagnent.

Des animaux à l'aspect peu engageant vont donc déprécier ses efforts puisque leur FI est négatif.

ANIMONDE

Créature	FI	Symbiose/ Contrôle	Attributs	Compétences	Allure	Parade	Résist	Capacités
Aigle géant	-3	-1/+2	Force d12+4 Agilité d6 Intellect d6(A) Vigueur d12 Ame d8	Combat d8 Perception d10 Tripes d10	1 10 en vol	6	10	Serre : Force+1 Bec : Force+2 Grand (+2 toucher) Vol d10
Argh Farceur ou Tinkle bavard	-2 +1	-4/+2	Force d4 Agilité d8 Intellect d4 Vigueur d4 Ame d6	Combat d6 Communic. d4 Perception d6 Tripes d6	2	5	2	Morsure : Force Petit (-2 toucher)
Carabe de lancer	0	-/-	Force d4 Agilité d4 Intellect d6(A) Vigueur d8 Ame d4	Combat d4 Tripes d6	2	4	6	Pince : Force Petit (-2 toucher)
Carabe nécrophage	-4	-6/-6	Force d12+8 Agilité d4 Intellect d4(A) Vigueur d12 Ame d6	Combat d6 Tripes d8	8	5	14	Pince : Force+2 TGrand (+4 toucher)
Chenicharpe	+2	-1/-	Force d4 Agilité d6 Intellect d4(A) Vigueur d4 Ame d6	Discrétion d4 Perception d8 Tripes d4	2	2	2	Morsure : Force Petit (-2 toucher)
Fourmi géante	-3	-3/-	Force d6 Agilité d6 Intellect d6(A) Vigueur d6 Ame d10	Combat d8 Discrétion d6 Perception d10 Tripes d10	8	6	7	Morsure : Force+2 Déplacement vertical
Grapince	-1	+1/+1	Force d8 Agilité d4 Intellect d4(A) Vigueur d6 Ame d4	Combat d4 Natation d4 Tripes d4	2 4 sous l'eau	4	3	Pince : Force+2 Aquatique
Guêpe d'interception	-4	-1/-	Force d12+4 Agilité d6 Intellect d4(A) Vigueur d10 Ame d6	Combat d8 Perception d10 Tripes d8	2 10 en vol	6	10	Morsure : Force Dard : Force+2 Vol d10 Poison : 1d6 si jet de Vigueur raté
Hérissor	-3	-5/-5	Force d12+6 Agilité d4 Intellect d4(A) Vigueur d10 Ame d4	Combat d4 Natation d4 Tripes d6	4	4	13	Piquant : Force+2 Aquatique TGrand (+4 toucher)
Kaïla	0	+1/-3	Force d10 Agilité d6 Intellect d6(A) Vigueur d8 Ame d6	Combat d6 Perception d8 Tripes d6	8	5	7	Coup de poing: Force Corne : Force+2 Rapide (d8 en course)
Kram Lance-flamme	-4	-2/+1	Force d12+6 Agilité d8 Intellect d6(A) Vigueur d12 Ame d8	Combat d10 Perception d8 Tripes d10	8	7	14	Morsure : Force+2 Rapide (d8 en course) TGrand (+4 toucher)
Lémurien radar	+2	-1/-2	Force d4 Agilité d6 Intellect d6(A) Vigueur d4 Ame d4	Perception d12 Tripes d4	2	2	2	Morsure : Force Petit (-2 toucher)

ANIMONDE

Créature	FI	Symbiose/ Contrôle	Attributs	Compétences	Allure	Parade	Résist	Capacités
Mante tueuse	-3	-4/-3	Force d8 Agilité d6 Intellect d4(A) Vigueur d8 Ame d6	Combat d8 Discrétion d6 Perception d6 Tripes d6	4	6	8	Pattes : Force+3
Paradisiarpe	+3	+1/-1	Force d4 Agilité d4 Intellect d6(A) Vigueur d6 Ame d4	Perception d8 Tripes d4	2	2	2	Voletier d4 Petit (-2 toucher)
Phalène Arc-en-ciel	+3	-4/-2	Force d4-2 Agilité d6 Intellect d4(A) Vigueur d4 Ame d6	Perception d6 Tripes d4	1	2	2	Vol d8 Grand (+2 toucher)
Planaire gluante	-2	-1/-1	Force d4-2 Agilité d4 Intellect d4(A) Vigueur d6 Ame d4	Combat d4 Tripes d4	1	4	1	Acide : d6 de dégâts automatiques par tour si non lavé Petit (-2 toucher)
Scribouillard	+2	-1/-5	Force d4-2 Agilité d8 Intellect d4 Vigueur d4 Ame d6	Perception d6 Tripes d6	3	2	2	Morsure : Force Petit (-2 toucher)
Serpent	-2	-1/-	Force d Agilité d4 Intellect d4(A) Vigueur d6 Ame d6	Combat d6 Tripes d6	2	5	2	Morsure : Force (+ éventuellement poison) Petit (-2 toucher)
Télécrabe	0	-1/-5	Force d4-2 Agilité d4 Intellect d8(A) Vigueur d4 Ame d6	Perception d6 Tripes d6	1	2	1	Petit (-2 toucher)
Tigre arboricole	-2	-1/-3	Force d6 Agilité d8 Intellect d6(A) Vigueur d6 Ame d10	Combat d8 Perception d10 Tripes d8	10	6	5	Crocs: Force+2 Rapide: d10 en course
Tobos	-1	+2/-3	Force d12+2 Agilité d4 Intellect d4(A) Vigueur d12 Ame d8	Combat d4 Perception d6 Tripes d8	8	4	10	Cornes : Force Piétinement : Force+2 Grand (+2 toucher)
Wwhhiipp apaisant	+2	-1/-3	Force d4 Agilité d8 Intellect d4(A) Vigueur d4 Ame d10	Combat d4 Perception d6 Tripes d6	3	4	4	Morsure : Force Petit (-2 toucher)

LE CASTOMASSON

Lieu de vie : eau douce
Type : producteur primaire

Fréquence : rare
Prix : 15eo

Description : c'est un castor de taille exceptionnelle (plus de 300kg) et d'allure agressive.

Comportement : il vit comme les autres castors dans des huttes qu'il construit dans le lit des rivières formant ainsi de véritables barrages. Il se nourrit de l'écorce de jeunes arbres et de plantes aquatiques. Il vit environ 10 ans.

Capture : seule une symbiose directe est possible.

Utilisation : malgré son apparence le castomasson est une créature assez sympathique qui, une fois dressée, peut devenir un constructeur de maison presque parfait car très intelligent et inventif. Il peut même donner des conseils à son maître si nécessaire.

FI : -3

Symbiose/Contrôle : +2/-1

Attributs : Force d12, Agilité d8, Intellect d10(A), Ame d4, Vigueur d10

Compétences : Combat d6, Perception d8, Natation d6, Tripes d4

Allure 6, Parade 5, Résistance 8

Capacités :

- Morsure : Force+2
- Aquatique : allure 6

LE FASTBURG

Lieu de vie : jungle
Type : décomposeur

Fréquence : très rare
Prix : 2eo

Description : il ressemble à une soucoupe munie de pattes arachnéennes et de petits yeux rétractiles. C'est en fait un croisement hideux entre un face-hunger (alien) et une araignée de mer. Il vit plus de 60 ans.

Comportement : accroché aux troncs des grands arbres il n'en descend que lorsqu'il pleut pour rechercher des fruits écrasés et des plantes pourries.

Capture : par jour de pluie, le chasseur doit le repérer (Perception à -2) et l'attraper d'un geste rapide (Agilité à -2) avant qu'il regagne la sécurité des hauteurs.

Utilisation : dressé, le fastburg transforme 100 grammes de plantes en un suc très nutritif permettant de sustenter un être humain pendant 24 heures. Il peut ainsi produire jusqu'à 300 grammes de suc par jour.

FI : -1

Symbiose/Contrôle : +2/-3

Attributs : Force d4, Agilité d8, Intellect d4(A), Ame d8, Vigueur d4

Compétences : Combat d4, Escalade d8, Perception d10, Tripes d4

Allure 6, Parade 4, Résistance 6

Capacités :

- Morsure : Force
- Petit : -2 pour le toucher

LE SANICRANE

Lieu de vie : jungle
Type : producteur primaire

Fréquence : très rare
Prix : 1eo

Description : de la forme et de la taille d'un ouistiti, le sanicrane a une tête typique : un large sourire sous deux grands yeux noirs au milieu d'une tête uniformément blanche. De loin et dans la pénombre, on croit voir un crâne volant.

Comportement : il vit dans les arbres et se nourrit de feuilles et d'œufs d'oiseaux. Il vit environ 2 ans.

Capture : par symbiose directe.

Utilisation : Une fois dressé, il peut être le compagnon idéal d'un saltimbanque ou d'un voleur qui lui apprendra à s'introduire chez les autres.

FI : -3 ou 0

Symbiose/Contrôle : +1/-2

Attributs : Force d6, Agilité d10, Intellect d8(A), Ame d4, Vigueur d4

Compétences : Combat d6, Escalade d10, Perception d8, Tripes d4

Allure 4, Parade 5, Résistance 4

Capacités :

- Morsure : Force
- Petit : -2 pour le toucher

LA BOULBETTE

Lieu de vie : eau salée
Type : producteur primaire

Fréquence : commun
Prix : 5ea

Description : grosse mouette bleue qui vit une dizaine d'années.

Comportement : elle vole au-dessus de la mer en essayant de repérer la boule bleue (une algue bleue caoutchouteuse) sur laquelle elle tombe en piqué avec une avidité impressionnante.

Capture : symbiose directe avec de la boule pour l'amadouer.

Utilisation : une fois dressée, elle peut servir d'espionne aérienne (elle a de très bons yeux) mais ne pourra s'éloigner de la mer.

FI : 0

Symbiose/Contrôle : -/-

Attributs : Force d4, Agilité d6, Intellect d6(A), Ame d8, Vigueur d4-2

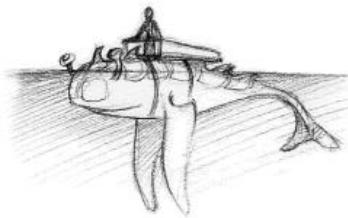
Compétences : Combat d4, Perception d10, Tripes d6

Allure 2, Parade 4, Résistance 3

Capacités :

- Bec : Force
- Pattes : Force-2
- Petit : -2 pour le toucher
- Volant : allure 6 et Vol d6

ANIMONDE



L'ORCBORD

Lieu de vie : eau salée chaude
Fréquence : courant
Type : prédateur
Prix : 5eo

Description : ressemble à un orque couvert de plaques osseuses brun-orange et d'aspérités? avec des yeux pédonculés et deux nageoires puissantes. Il vit environ 30 ans.

Comportement : généralement pacifique sauf s'il doit se défendre, l'orc bord vit en eaux peu profondes et se nourrit essentiellement de poissons.

Capture : symbiose directe (après un jet de Perception)

Utilisation : les pêcheurs des côtes les utilisent comme embarcations en fixant un pont en bois sur leur dos.

FI : -2

Symbiose/Contrôle : +1/-3

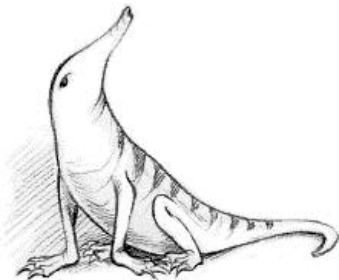
Attributs : Force d12+2, Agilité d6, Intellect d6(A), Ame d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d8, Perception d6, Natation d10, Tripes d6

Allure 10, **Parade** 6, **Résistance** 8

Capacités :

- Morsure : Force+2
- Coup de Queue : Force
- Grand : +2 pour le toucher



LE SNIFFARD

Lieu de vie : désert
Fréquence : courant
Type : prédateur
Prix : 5ea

Description : gros lézard de la taille d'un chien jaune rayé bleu foncé et dont la gueule se termine par une sorte de trompe. Il vit environ 10 ans.

Comportement : il se nourrit exclusivement d'insectes de petite taille qu'il aspire à l'aide de sa trompe. Il aime se chauffer au soleil et un temps humide le rend grognon et gêne son odorat.

Capture : un jeu d'enfant car le sniffard est très curieux de nature et vient de lui-même. Une fois conquis il est fidèle.

Utilisation : il est utilisé pour rechercher des gens ou des objets grâce à son odorat puissant. C'est un allié précieux pour les chasseurs.

FI : +1

Symbiose/Contrôle : +3/-

Attributs : Force d4, Agilité d8, Intellect d6(A), Ame d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d4, Perception d12, Tripes d4

Allure 6, **Parade** 4, **Résistance** 4

Capacités :

- Griffes : Force+1
- Petit : -2 pour le toucher



LE DING-DUNGLE

Lieu de vie : marais
Fréquence : assez rare
Type : prédateur
Prix : 2eo

Description : c'est un gros crapaud placide de couleur noire avec des reflets métalliques qui vit 10 ans.

Comportement : c'est un animal solitaire qui passe le plus clair de son temps à observer le soleil, la lune et les étoiles pour connaître l'heure, cela de façon si intense qu'il oublie souvent de se nourrir et de se reproduire (ce qui explique sa rareté). Il se nourrit d'insectes.

Capture : Il suffit de le repérer (Perception à -4) et de l'attraper avec les mains entre deux bonds.

Utilisation : une fois dressé et correctement nourrit, le ding-dungle donne de sa voix croassante l'heure exacte (heure, minutes et secondes) chaque fois qu'on lui donne une petite tape sur la tête. Le reste du temps il apprécie de se trouver dans l'obscurité d'un sac (enfin dormir! ne plus voir ce p... de soleil!)

FI : +1

Symbiose/Contrôle : -1/-

Attributs : Force d4-2, Agilité d6, Intellect d8(A), Ame d10, Vigueur d4

Compétences : Perception d6, Natation d6, Tripes d4

Allure 2, **Parade** 2, **Résistance** 4

Capacités :

- aquatique : allure 6
- Petit : -2 pour le toucher

LE FLUFF BALAYEUR

Lieu de vie : Ville
Type : décomposeur

Fréquence : commun
Prix : 8ea

Description : il ressemble au croisement entre un fourmilier et un écureuil. Il a une fourrure épaisse de couleur jaune vif, une longue queue poilue et une longue trompe. Il pèse une trentaine de kilos.

Comportement : il se sert de sa queue pour dénicher la poussière dans les coins sombres puis il l'avale avec sa trompe. Il a besoin d'au moins 500 grammes de poussière et de déchets tous les jours. Il vit 2 ans.

Capture : le chasseur doit lui sauter dessus (jet d'Agilité) puis lui lier les pattes pour qu'il ne saute pas (jet de Combat).

Utilisation : Une fois dressé, il s'occupe parfaitement du nettoyage des maisons.

FI : +2

Symbiose/Contrôle : +1/-1

Attributs : Force d6, Agilité d8, Intellect d4(A), Ame d4, Vigueur d6

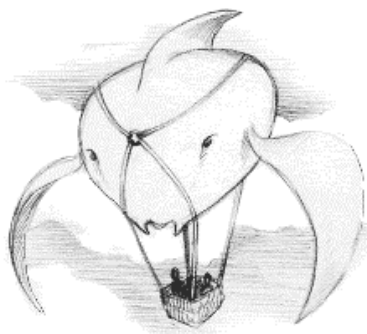
Compétences : Combat d4, Perception d10, Tripes d4

Allure 8, **Parade** 4, **Résistance** 5

Capacités :

- Morsure : Force

ANIMONDE



LA BALÉNOFIÈRE

Lieu de vie : zone montagneuse et nuageuse

Fréquence : rare
Type : prédateur
Prix : 35eo

Description : c'est une sorte de gros poisson rond et gris possédant un aileron et se déplaçant dans les airs grâce à deux grandes nageoires. Elle vit une cinquantaine d'années durant lesquelles elle ne cesse de grandir, jusqu'à ce que sa taille lui soit préjudiciable et entraîne sa mort.

Comportement : c'est un animal solitaire qui se laisse porter par les forts courants ascendants. Elle peut toutefois se déplacer par elle-même à l'aide de ses puissantes nageoires.

Son corps de 10 mètres de diamètre environ (15 mètres en fin d'existence) est rempli d'air ce qui lui permet de manger très peu en regard de sa taille. Elle se contente d'oiseaux attrapés durant son voyage.

Capture : la balénofière est un animal très calme et il est facile de l'approcher à l'aide d'une monture volante. Il faut alors tenter une symbiose directe en prenant soin de ne pas l'effrayer. Attaquée, elle projette de l'air en direction de son assaillant, ce qui ne provoque pas beaucoup de dommages mais risque fort de le faire chuter.

Utilisation : Une fois qu'on lui a fixé une nacelle, la balénofière permet de faire de longs voyages sans interruption (par-dessus les mers par exemple).

Toutefois ces voyages devront être occasionnels car les cimes élancées et nuageuses lui manquent rapidement.

FI : -1

Symbiose/Contrôle : -2/-6

Attributs : Force d12+6, Agilité d6, Intellect d6(A), Ame d4, Vigueur d8

Compétences : Combat d4, Perception d8, Tripes d4

Allure 5 (vol), **Parade** 4, **Résistance** 10

Capacités :

- souffle : réussir un jet d'Agilité à -2 ou de Force à -2 pour rester sur sa monture
- Très grand : +4 pour la toucher

LE CHEVAL

Lieu de vie : Prairie

Fréquence : très commun

Type : producteur primaire **Prix** : 4eo

FI : 0

Symbiose/Contrôle : -1/+2

Attributs : Force d12, Agilité d8, Intellect d4(A), Ame d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d4, Perception d6, Tripes d6

Allure 10, **Parade** 4, **Résistance** 8

Capacités :

- Rapide : d8 en course
- ruade : Force

ANIMONDE



LE FEUILLU

Lieu de vie : forêt tempérée

Fréquence : très rare

Type : décomposeur
Prix : 3eo

Description : posé au sol, on dirait un petit bouquet de feuilles de différentes espèces, mais au milieu des feuilles émerge un petit visage joufflu et souriant muni de grandes dents et deux longues jambes aux pieds préhensiles. Il vit environ 20 ans.

Comportement : le feuillu vit en solitaire dans les forêts profondes et humides, aux pieds des arbres où il se nourrit de glands, de fruits secs et de baies. Les jours de pluie il préfère se cacher dans des terriers inoccupés.

Capture : il doit être repéré un jour de beau temps (Perception à -4) puis attrapé à l'aide d'un filet ou d'un piège. Méfiez-vous de ses dents capables de ronger le bois.

Utilisation : il est utilisé pour refermer les plaies qu'il maintient entre ses dents tandis que sa salive accélère la cicatrisation.

FI : +1

Symbiose/Contrôle : -1/-6

Attributs : Force d4, Agilité d10, Intellect d6(A), Ame d6, Vigueur d4

Compétences : Combat d6, Perception d10, Discrétion d6, Tripes d6

Allure 3, **Parade** 5, **Résistance** 2

Capacités :

- Cicatrisation d8 : guérit une blessure après deux heures, deux avec un degré
- Petit : -2 pour le toucher
- Morsure : Force

L'ARAIGNÉE DES GLACES

Lieu de vie : Eau douce (gelée) **Fréquence** : rare

Type : prédateur **Prix** : 1eo

Description : énorme araignée d'eau (2m) avec des ventouses aux pattes et à la fourrure bleue.

Comportement : Avec sa "trompe", elle perce l'eau gelée et se nourrit de poissons. Elle vit 3 ans.

Capture : le chasseur doit l'attraper au lasso (Lancer à -4) puis lui lier les pattes.

Utilisation : Une fois dressée, elle peut servir de monture sur la glace, quelque soit l'inclinaison de la pente.

FI : -2

Symbiose/Contrôle : -/-

Attributs : Force d12+2, Agilité d6, Intellect d6(A), Ame d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d8, Perception d6, Natation d8, Tripes d6

Allure 10, **Parade** 6, **Résistance** 8

Capacités :

- Coup de patte : si elle touche, étourdi pour d6 round si un jet de Vigueur est raté
- Dard et Trompe : Force

LE CRAGOND

Lieu de vie : caverne
Type : décomposeur

Fréquence : rare
Prix : 1eo

Description : petite écrevisse noire munie de fortes pinces, longue d'environ 5cm.

Comportement : il vit en se nourrissant de vermine et de vers à bois. Il se déplace très rarement car il chasse à l'affût. Il vit presque 30 ans.

Capture : le chasseur doit l'attraper (Agilité à -2) sans se faire pincer.

Utilisation : Une fois dressée, le cragond sert de fermeture pour les portes, à la fois charnière et verrou. Ce qui fait que le meilleur moyen de défoncer une porte à Animonde est de faire peur aux cragonds. Difficile au vu de leur moral !

FI : 0

Symbiose/Contrôle : -/-2

Attributs : Force d8, Agilité d4, Intellect d4(A), Ame d10, Vigueur d4

Compétences : Combat d6, Perception d8, Tripes d10

Allure 1, Parade 5, Résistance 2

Capacités :

- Petit : -2 pour le toucher
- Pinces : Force



LA FOURCHEVISSE

Lieu de vie : eau salée
Type : prédateur

Fréquence : courant
Prix : 1ea

Description : c'est une écrevisse de couleur rouge vif avec des taches presque noires sur le dos, mesurant environ 30cm et avec des pinces impressionnantes pour sa taille. Elle vit 5 ans.

Comportement : elle vit solitaire dans les rochers proches des côtes et s'aventure parfois sur les plages de galets à marée basse. Elle se nourrit de petits crustacés et minuscules poissons.

Capture : à l'aide d'une épuisette solide

Utilisation : elle est bien pratique dans la cuisine où on l'utilise tant pour maintenir de grosses pièces de viandes que pour couper celles-ci à l'aide des pinces.

FI : 0

Symbiose/Contrôle : -/-3

Attributs : Force d4, Agilité d8, Intellect d4(A), Ame d4, Vigueur d4

Compétences : Combat d4, Perception d4, Natation d8, Tripes d8

Allure 2, Parade 4, Résistance 5

Capacités :

- Pinces : Force+2
- Aquatique : allure 8
- Petit : -2 pour le toucher

LA PARALYQUE

Lieu de vie : caverne
Type : super prédateur

Fréquence : rare
Prix : 12eo

Description : elle ressemble à un gros pou doté de mandibules empoisonnées. Elle mesure une dizaine de centimètres et est de couleur blanche.

Comportement : carnassier agressif et agile, elle reste cachée en attendant une proie puis lui tombe dessus. Elle peut faire des bonds de 3 mètres.

Capture : le chasseur doit repérer l'animal (Perception à -4) puis tenter de l'attraper (Agilité à -2) sans se faire mordre. S'il rate son jet la paralyque peut l'attaquer.

Utilisation : Une fois dressée, la paralyque devient une arme précieuse pour les assassins mais son utilisation reste très rare car on respecte beaucoup la vie dans Animonde.

FI : -2

Symbiose/Contrôle : -2/+1

Attributs : Force d4, Agilité d8, Intellect d4(A), Ame d4, Vigueur d4

Compétences : Combat d6, Perception d8, Tripes d8

Allure 2, Parade 6, Résistance 2

Capacités :

- Petit : -2 pour le toucher
- Poison : provoque une mort très rapide en 2d6 automatique par round si un jet de Vigueur à -2 est raté.

LE LÉZABITURE

Lieu de vie : Marais

Fréquence : très commun

Type : producteur primaire

Prix : variable

Description : il ressemble à un gros lézard obèse de couleur variable qui contient environ 2 litres d'un liquide qui varie en fonction de sa couleur.

Comportement : il se nourrit de plante qu'il transforme partiellement en liquide (1 litre par jour et par kilo de plantes). Si on ne le nourrit pas il se vide peu à peu mais peut survivre longtemps. Il vit 30 ans.

Capture : le chasseur doit juste le ramasser.

Utilisation : Une fois dressé, appréciant les caves obscures et humides, il sert de bouteille sans fond.

Le gris donne de l'eau (1eo), le rouge de l'alcool (4eo), l'orange du jus de fruit (2eo), le bleu des liqueurs (4eo) et le bleu du sirop (2eo).

FI : 0

Symbiose/Contrôle : +1/-

Attributs : Force d6, Agilité d4, Intellect d4(A), Ame d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d4, Perception d6, Tripes d4

Allure 3, Parade 4, Résistance 4

Capacités :

- Petit : -2 pour le toucher
- Morsure : Force-2

ANIMONDE

LA LOUPIOTTE

Lieu de vie : forêt profonde

Fréquence : plutôt rare

Type : producteur primaire

Prix : 2ea

Description : c'est une sorte de chenille blanchâtre et lisse de 10cm, avec de grandes ailes de papillon également blanches qui émettent de la lumière. Elle vit une dizaine d'années.

Comportement : elles vivent en petits groupes dans les forêts de conifères. Craintives, elles restent loin des humains. Elles se nourrissent de végétaux avec une préférence pour les goûts sucrés.

Capture : Il faut les repérer (Perception à -2 le jour et à +4 la nuit) puis les attraper avec un filet. On peut aussi les attirer dans un piège où l'on aura disposé un récipient contenant de l'eau sucrée.

Utilisation : elle émet durant la nuit, une lumière vive et régulière. Elle dort le jour.

FI : 0

Symbiose/Contrôle : -/-3

Attributs : Force d4-2, Agilité d4, Intellect d4(A), Ame d6, Vigueur d4

Compétences : Perception d6, Tripes d4

Allure 6 (vol), **Parade** 2, **Résistance** 1

Capacités :

- Petit : -2 pour la toucher

LE PTIPOILU

Lieu de vie : toundra

Fréquence : rare

Type : prédateur

Prix : 2ea

Description : petite boule de poils de 10cm de diamètre de couleur très vive (généralement fluo vert, rose ou jaune). Ses deux petits pieds sont quasiment invisibles sous sa fourrure, tout comme ses petits yeux pétillants.

Comportement : il passe son temps tranquillement installé sur son poste de chasse ou en compagnie de ses semblables. Quand il est à l'affût sa couleur vive attire les insectes et, de temps en temps, il ouvre la bouche pour se saisir d'une mouche avec une langue préhensile semblable à celle du caméléon.

Capture : on le trouve sur des petits rochers qui dépassent à peine de la neige ou des herbes. Il se déplace par petits bonds et il suffit de l'attraper dans un sac (façon grenouille).

Utilisation : très utile dans le grand nord où il fait froid, il est utilisé pour réchauffer les oreilles de son propriétaire. Il peut aussi surveiller les alentours et alerter son porteur d'un éventuel danger.

FI : 0

Symbiose/Contrôle : -1/+2

Attributs : Force d4-2, Agilité d4, Intellect d6(A), Ame d6, Vigueur d4

Compétences : Perception d6, Tripes d4

Allure 2, **Parade** 2, **Résistance** 1

Capacités :

- Petit : -2 pour le toucher



LE VOLAILE

Lieu de vie : falaises

Fréquence : très rare

Type : prédateur

Prix : 1eo

Description : c'est un grand oiseau rouge vif dont le dos s'orne de quelques grandes plumes. Ses ailes forment un vaste triangle et lui permettent de planer plutôt que de voler. Il est très pataud au sol. Son long bec est plein de dents.

Comportement : ils vivent en petits groupes sur des falaises qui leurs assurent un point de départ pour leur envol et une certaine sécurité. Ils se nourrissent d'oiseaux et de petits mammifères et ils vivent environ 15 ans.

Capture : il faut utiliser un lasso lorsqu'ils passent à portée (Lancer -4 en vol, à -2 sur la falaise et +2 au sol).

Utilisation : comme observateur mais son emploi reste limité car il ne peut prendre son envol que d'une hauteur et s'il y a des courants ascendants.

FI : -2

Symbiose/Contrôle : -3/-4

Attributs : Force d8, Agilité d6, Intellect d4(A), Ame d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d6, Perception d10, Tripes d8

Allure 1, **Parade** 5, **Résistance** 6

Capacités :

- Morsure : Force+2
- Volant : allure 6 et Vol d6



L'ESCARNAIS

Lieu de vie : caverne

Fréquence : très rare

Type : producteur primaire

Prix : 1eo, 1ea, 1ec

Description : petit escargot de couleur or, argent ou cuivre. 3cm de diamètre.

Comportement : il vit dans de profondes cavernes où il se nourrit de différents champignons qui déterminent sa couleur.

Capture : il suffit de le ramasser en évitant la créature qui vit dans le même milieu, la paralysie.

Utilisation : pas de dressage, pas de symbiose. Il sert de monnaie.

S'il est bien nourrit il peut se reproduire et générer des bénéfiques. Mais de mauvaises conditions de vie peuvent lui être préjudiciable et l'on voit alors "fondre son magot".

FI : 0

Symbiose/Contrôle : -/-

Attributs : -

Compétences : -

Allure 1, **Parade** -, **Résistance** -

Capacités : -

ANIMONDE