

Le bestiaire

Cette description du monde de Stoliphan va s'axer sur les animaux et autres bestioles que les personnages pourront rencontrer durant leurs aventures. Dans le monde de Stoliphan, les monstres bizarroïdes n'existent pas. Ils existent cependant des entités qui sont exceptionnelles (une dizaine a été recensée).

Le comportement des animaux

Agressif	L'animal attaque s'il est provoqué ou s'il a faim.
Curieux	L'animal s'intéresse à ce qui l'entoure sauf s'il est attaqué.
Placide	L'animal ignore les autres créatures à moins d'être attaqué.
Berserk	L'animal attaque les créatures autour de lui.
Affamé	L'animal attaque s'il est affamé sinon normal.
Normal	L'animal regarde les autres créatures avec inquiétude puis fuit éventuellement.
Passif	L'animal ignore complètement les autres créatures
Timide	L'animal fuit la présence des autres créatures.

La description des animaux va se dérouler de la façon suivante :
Ils sont regroupés dans des fiches.

Nom

Description :

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement

Où les rencontrer ! : Dans cette partie seront indiqués le milieu de vie de ces animaux ainsi que le numéro des provinces où il y a de grandes chances de les trouver. La fréquence indique la chance sur 20 par jour de voyage.

Les herbivores et les animaux non agressifs

Les antilopes

Description : Ces animaux regroupent toutes les espèces qui vivent en troupeaux dans les savanes. Les cornes sont l'attribut des mâles. Les mâles deviennent agressifs lors de l'approche du rut. Ces immenses troupeaux sont chassés pour leur viande succulente et leur sabot réputé aphrodisiaque.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+15	Corne (20%) : 5D6	5	30/32	Timide
	Sabot (20%) : 5D6 ©			

Où les rencontrer ! : Vrimak (savane : 8), Nyanka (savane : 7)

Les bisons

Description : Ces animaux sont des nomades. Ils sont reconnaissables à leur corps trapu et musclé. Ils défendent leur petit jusqu'à la mort. Ils sont à la base de toute une économie dans la région des mouches tueuses.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+5	Corne (30%) : 5D6	5	60/36	Normal
	Charge (35%) : 2D20 ©			
	Sabot (40%) : 2D20 ©			

Où les rencontrer ! : Vrimak (région des mouches tueuses : 15)

Les lapins

Description : Ces animaux sont à la base de la chaîne alimentaire. Leur développement prolifique permet à l'espèce de survivre. Cependant, le caractère nuisible des animaux ne suffit pas pour les apprécier totalement.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+15	Morsure (5%) : 1D6	1	2/6	Timide

Où les rencontrer ! : Toutes sauf Salthar (8)

Les animaux de bat

Il est à noter que pour chacun de ces animaux existe une forme sauvage qui a les caractéristiques suivantes :

- ♦ Attaque + 10 %
- ♦ Points de fatigue et points de vie +10%
- ♦ Armure +1

Les bœufs

Description : Ces placides bovins sont à la base de la vie paysanne. Ils permettent de travailler, de se nourrir et de voyager. Tout bon aventurier se doit d'avoir fait un grand voyage juché sur un bœuf.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
0	Corne (30%) : 5D6	2	48/36	Placide

Où les rencontrer ! : Partout où il y a des habitants (4 pour la forme sauvage)

Les chameaux

Description : Là où les bœufs ne peuvent aller, les chameaux le peuvent. Ils ont le pied sûr, une endurance à toute épreuve et un sale caractère. Ils sont donc presque parfait.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
0	Morsure (25%) : 5D6	3	44/36	Normal

Où les rencontrer ! : Salthar (2 pour la forme sauvage), Vrimak (région désertique 3), Nyanka (région désertique 3)

Les chiens

Description : Le meilleur ami des habitants de Stoliphan se devait d'avoir sa place ici. Il protège, joue, chasse et autre. Toutes ces activités le rendent utiles. Sa forme sauvage se regroupe en meute que peuvent rivaliser avec le loup.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
------------	---------	--------	-----------------------	--------------

+10	Morsure (25%) : 5D6	4	14/32	Affamé pour la forme sauvage
-----	---------------------	---	-------	------------------------------

Ou les rencontrer ! : Partout (2 pour la forme sauvage)

Le cheval de guerre

Description : Ces animaux dressés pour le combat n'ont pas le caractère peureux de son homologue domestique. Ils sont même vicieux dans leur comportement. Leur taille rappelle le cheval de trait mais en plus athlétique.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+5	Charge (40%) : 5D6 ©	5	90/40	Agressif
	Ruade (35%) : 2D20 ©			
	Morsure (35%) : 5D6			

Ou les rencontrer ! : Partout (la forme sauvage est peu rencontrée car le cheval de guerre a un caractère solitaire très prononcé donc peu propice à la survie)

Le cheval/ane

Description : La plus noble conquête de l'Homme selon certains, une absence de cerveau montée sur pattes pour d'autres (pas pour l'ane). Le cheval est essentiel au développement et au communication entre les régions de l'Empire. Il est partout chéri et recherché. L'ane bien que plus résistant n'a pas la même place dans le cœur des Hommes (dommage !).

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+5	Charge (25%) : 5D6 ©	4	44/32	Normal
	Ruade (25%) : 2D20 ©			
	Morsure (20%) : 5D6			

Ou les rencontrer ! : Partout sauf les régions trop froide ou trop chaude (4 pour la version sauvage)

Le cheval de trait

Description : La plus noble conquête du paysan. Cette bête est avec le bœuf le début de la richesse et de la longévité du paysan. Il fait parti de la famille pour le paysan.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+5	Charge (10%) : 5D6 ©	1	52/36	Normal
	Ruade (20%) : 2D20 ©			
	Morsure (10%) : 5D6			

Ou les rencontrer ! : Partout sauf les régions trop froide ou trop chaude. Il n'existe pas de version sauvage.

Les éléphant

Description : Ces animaux puissants sont craints par le commun des mortels. Cependant, les paysans les plus riches dans le sud de l'Empire les utilisent comme bêtes de bat. Les tentatives pour les utiliser dans les armées se sont soldés par des échecs.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
------------	---------	--------	-----------------------	--------------

+10	Charge (50%) : 5D6 ☉	13	245/72	Passif
	Coup défense (42%) : 2D20+20			
	Etranglement (35%) : 2D20			

Où les rencontrer ! : Nyanka (jungle 3)

Les animaux marins

Les dauphins

Description : Ces sympathiques mammifères n'ont pas une bonne réputation auprès des marins car c'est eux qui guident les navires vers les sirènes. Cette réputation est pourtant bien injuste car les sirènes n'existent pas, c'est bien connu !

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+15	Coup de nez (30%) : 5D6 ☉	1	32/36	Curieux
	Morsure (25%) : 5D6			

Où les rencontrer ! : Dans toutes les mers 2

Les pieuvres

Description : Ces animaux visqueux ne sont pas un véritable danger pour l'Homme vu leur taille. Même les plus grandes ne dépassent pas 1m50.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+5	Agrippement (35%) : 5D6 ☉	1	8/32	Curieux

Où les rencontrer ! : Dans toutes les mers 1

Les poissons

Description : Une des bases de la nourriture sur Stoliphan. Il en existe de toutes les tailles et de toutes les variétés (certains sont venimeux). Le représentant décrit ci-dessous est plutôt dans la moyenne.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Morsure (20%) : 3D6	3	4/32	Timide

Où les rencontrer ! : Dans toutes les mers 5

Les requins

Description : La terreur des marins d'eau douce ou des petits hommes poissons. Cette légende de cruauté est bien usurpée mais on ne peut pas empêcher un requin de manger s'il a faim.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Morsure (55%) : 2D20	5	72/36	Affamé

Ou les rencontrer ! : Dans toutes les mers 2

Les baleines et autres cétacés

Description : Ces animaux sont les seigneurs des mers et ne craignent pratiquement aucune menace (les hommes poissons les utilisent parfois comme bête de somme). On raconte qu'ils seraient très intelligents.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+5	Coup de crane (45%) : 2D20+20	9	550/275	Passif
	Morsure (50%) : 2D20+20			
	Coup de queue (40%) : 2D20+20			

Ou les rencontrer ! : Dans toutes les mers 1

Les piranhas et autres brochets

Description : ces animaux regroupent les dangereux poissons d'eau douce. Les autres n'ont pas besoin d'être décrits tant ils ne représentent aucun danger.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+15	Morsure (40%) : 3D6	1	2/12	Agressif

Ou les rencontrer ! : Dans les toutes les rivières 3

Les animaux dangereux et autres

Les fourmis

Description : Quoi de plus anodin qu'une petite fourmi et pourtant.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
-20	Morsure (5%/100 fourmis) : 1D6+1/100 fourmis	10	1(par 100 fourmis)/-	Agressif

Ou les rencontrer ! : Dans toutes les provinces (sauf Salthar) 3

Les araignées et les scorpions

Description : Bien plus que la fourmi, ces bestioles provoquent un sentiment de dégoût de la part des bipèdes que nous sommes. Certains sont très dangereuses à cause de leur poison foudroyant.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
-20	Morsure (5%) : 1D6+poison	-	1/-	Placide

Ou les rencontrer ! : Dans toutes les provinces (sauf Salthar) 1

Les serpents

Description : Une version encore plus détestable que la précédente. Bien qu'ils soient utiles afin d'éviter la prolifération des rats, aucun être vivant n'aime être à côté de ses êtres vils et perfides.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+7	Morsure (27%) : 2D6+poison	3	2/6	Affamé

Où les rencontrer ! : Dans toutes les provinces (sauf Salthar et Molanni) 2

Les alligators

Description : Une parfaite machine à tuer, silencieuse et invisible. Ils incinèrent pratiquement n'importe quoi (tous ce qui entre dans leur estomac). Ils sont cependant chassés pour leur peau.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
-5	Morsure (35%) : 2D20	9	24/36	Agressif

Où les rencontrer ! : Les rivières de Vrimak, Nyanka et Shavaya 2

Les lézards

Description : Les lézards sont la version alligator terrestre avec une meilleur haleine. Le comportement est le même que l'alligator.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
0	Morsure (10%) : 3D6	5	2/12	Affamé

Où les rencontrer ! : Dans toutes les provinces (sauf Salthar et Molanni) 2

Les ours

Description : Le jouet préféré des petits enfants est loin d'être aussi tendre avec les adultes. Il ne craint aucun animal et le fait savoir. Heureusement, l'hiver, nous sommes tranquille.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+5	Griffe (47%) : 2D20	9	46/40	Agressif
	Morsure (40%) : 5D6			

Où les rencontrer ! : Dans toutes les provinces (sauf Vrimak, Nyanka et Shavaya) 2

Les tigres

Description : Le seigneur de la jungle de Nyanka. Il est particulièrement intelligent dans ses attaques et ses choix de proies. Il peut décimer un groupe d'aventurier un peu stupide.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Griffe (50%) : 2D20	6	30/36	Curieux
	Morsure (60%) : 5D6			

Ou les rencontrer ! : Nyanka (jungle 2)

Les lions

Description : Les lions sont peut-être moins intelligent que les tigres mais ils chassent en groupe et donc sont beaucoup plus dangereux. Heureusement, ils sont assez paresseux et un aventurier ne permet pas de faire manger son lion.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Griffe (47%) : 2D20	5	30/36	Placide
	Morsure (47%) : 2D20			

Ou les rencontrer ! : Vrimak et Nyanka 2

Les loups

Description : Les loups sont craints par tous les voyageurs des terres tempérées. Ils font jeu égal avec n'importe quels prédateurs. Ils sont extrêmement rusés et leur force est le nombre.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Morsure (37%) : 5D6	4	11/32	Curieux

Ou les rencontrer ! : Dans toutes les provinces 3

Les oiseaux

Description : Ils sont petits, mignons, vifs, comestibles mais pas futés pour un sou. Ils sont à la base de la nourriture de beaucoup de prédateurs. Le spécimen décrit est un petit oiseau.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Coup de bec (5%) : 2D6	1	1/12	Timide
	Coup de patte (5%) : 2D6			

Ou les rencontrer ! : Dans toutes les provinces 10

Les aigles

Description : Ils planent pendant des heures avant de s'abattre sur les proies pas assez pour échapper à son regard. Certains ont été domestiqué et sont utilisés pour la chasse.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Coup de bec (22%) : 3D6	1	3/32	Normal
	Coup de patte (30%) : 5D6			

Ou les rencontrer ! : Dans toutes les provinces 4

Les vautours

Description : Ces charognards sont nécessaires à la Nature. Ils évitent la propagation des maladies. Ce sont des animaux qui sont souvent associés à l'Innommable.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Coup de bec (20%) : 5D6	1	4/32	Normal
	Coup de patte (20%) : 5D6			

Où les rencontrer ! : Dans toutes les provinces 4

Les singes

Description : Ces animaux proches des orques ou des gobelins sont un danger pour les aventuriers seuls. Ils n'aiment pas que l'on empiète sur leur territoire. Ils vivent et chassent en bandes.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+0	Morsure (24%) : 3D6	5	5/22	Agressif
	Charge (27%) : 4D6 ©			

Où les rencontrer ! : Dans les forêts 3

Les gorilles

Description : Ces animaux sont les seigneurs des précédents. Ils gagnent en force ce qu'ils perdent en intelligence. Ils sont encore plus irascibles que le plus irascible des singes.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+0	Morsure (30%) : 5D6	2	20/36	Berserk
	Charge (35%) : 2D20 ©			

Où les rencontrer ! : Dans les forêts 1

Les rats

Description : Ils sont un fléau de la Nature mais ils seront les futures maîtres de monde. Alors quoi en penser ? Ils vivent en bande et sont extrêmement intelligents.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Comportement
+10	Morsure (15%) : 1D6	1	1/12	Normal

Où les rencontrer ! : Partout où il y a des habitants 10

Les êtres magiques

Les créatures présentées ci-dessous n'existent pas normalement dans le monde Stoliphan. Elles sont le fruit de magiciens fous (pour la plupart). Ces créatures sont normalement contrôlées par l'invocateur et n'ont alors pas de volonté propre.

Ces créatures sont plus résistantes par rapport aux créatures « normales ».

Catégorie A : Le dé le plus fort lors d'une attaque fait le minimum de dégâts.

Catégorie B : Les armes non magiques font des dégâts divisés par 3.

Catégorie C : Immunisé aux armes non magiques.

Catégorie D : Immunisé aux armes non magiques. La magie fait des dégâts divisés par 3.

L'élémentaire d'air

Description : Cette créature ressemble à une petite tornade. Elle connaît des sorts de la famille de l'air et est immunisée à cette famille.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+15	Charge (22%) : 6D20 ©	2	72/60	C	-
	Agrissement (35%) : 2D20				

Où les rencontrer ! : -

L'élémentaire de terre

Description : Cette créature ressemble à un tas de terre et de branche à vague silhouette humaine. Elle connaît des sorts de la famille de la terre et est immunisée à cette famille.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
0	Charge (60%) : 2D20+10	18	72/60	B	-
	Agrissement (30%) : 2D20+10				

Où les rencontrer ! : -

L'élémentaire d'eau

Description : Cette créature ressemble à un tas d'eau à vague silhouette humaine. Elle connaît des sorts de la famille d'eau et est immunisée à cette famille.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+10	Charge (45%) : 2D20 +10	6	72/60	C	-
	Agrissement (40%) : 2D20+10				

Où les rencontrer ! : -

L'élémentaire de feu

Description : Cette créature ressemble à une petite tornade de feu. Elle connaît des sorts de la famille du feu et est immunisée à cette famille.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+10	Charge (27%) : 4D20 ©	2	72/60	C	-
	Agrissement (45%) : 5D6+feu				

Où les rencontrer ! : -

Le golem d'air

Description : Cette créature vaguement humaine est faible et ne peut agir par elle-même.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+5	Charge (45%) : 3D6	2	10/32	B	-
	Agrippement (30%) : 5D6				

Ou les rencontrer ! : -

Les démons

Description : Ces créatures variables peuvent prendre n'importe quelle forme (généralement celle d'une belle forme). Ils ont toujours un but très précis et sont prêt à tout pour y arriver. Ils connaissent divers sorts.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+10	2 griffes (95%) : 2D20	26	50/36	D	-
	Agrippement (70%) : 2D20				

Ou les rencontrer ! : -

Les créatures d'autres plans

Description : Ils n'existent pas d'archétype pour ces créatures et n'importe quoi peut-être invoqué. Ils peuvent avoir une technologie plus évoluée.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+20	Variable (95%) : 2D20+20	8	30/36	D	-

Ou les rencontrer ! : -

Esprit crânien

Description : Equivalent d'un fantôme, ces créatures sont invoqués afin de servir d'assassin. Elles sont invisibles et n'existent que sur le plan éthéré.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+0	Toucher (60%) : 2D20 ©	2	60/-	D	-

Ou les rencontrer ! : -

Les zombies

Description : Ces créatures revenues à la vie sont fabriqués à partir de cadavre. Ils n'ont pas d'intelligence propre et suivent les ordres de l'invocateur.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+0	Charge (20%) : 5D6	1	45/-	A	-

Ou les rencontrer ! : -

Les Squelettes

Description : Ces créatures revenues à la vie sont fabriqués à partir d'un cimetière. Ils n'ont pas d'intelligence propre et suivent les ordres de l'invocateur.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+10	Armes (30%) : var	2	40/-	A	-
	Charge (35%) : 5D6 ©				

Ou les rencontrer ! : -

Les momies

Description : Ces créatures revenues à la vie sont fabriqués à partir d'un cadavre frais et nécessite un rituel important. Elles ont une faible intelligence.

Initiative	Attaque	Armure	Points de vie/fatigue	Catégorie	Comportement
+2	Charge (65%) : 2D20	9	65/-	B	-

Ou les rencontrer ! : -