

Chapitre V

Le Bestiaire



*arcit enim subditis
Leo, rex ferarum,
Et est erga subditos
Immemor irarum.
Et vos idem facite,*

*Principes terrarum !
Quod carret dulcedine,
Nimis est amarum*

1. Démons

La hiérarchie des enfers se décompose en trois catégories :

1. Le Roi des Enfers

Lucifer, aussi connu comme Satan ou Aker (d'où vient le mot Akelarre).

2. Princes démons

Belzebuth, Seigneur de la Guerre

Astaroth, Seigneur du Mensonge

Ces trois démons ne peuvent pas être invoqués mais se plaisent parfois à parcourir la terre en adoptant la forme physique de leur convenance.

3. Démons supérieurs

Frimost, Démon de la Destruction. Il sème la haine, la peur et la ruine. Il est grand, le corps de couleur rouge sombre. Quand il parle, on a l'impression qu'il fulmine et bave comme un taureau sauvage. Il a des serres d'aigles et des cornes en bois de cerf. Il est toujours en colère, et d'aspect général sale et dégingandé.

Guland, Démon de l'Envie. Il a le pouvoir de ruiner les hommes, de transmettre la maladie et la mauvaise chance. Il est grand et maigre, presque anémique. Il a quatre visages dont un derrière la tête et deux sur les cotés ; le nez et la bouche ont forme d'un bec d'oiseau. On dit que des visages peuvent lui apparaître sur tout le corps, des visages d'un noir brillant. En sa présence, la terre se craquelle et meurt.

Masabakes, Diablesse de la Luxure. Elle enseigne aux hommes et aux femmes les sortilèges liés à l'amour charnel. Ses attributs sont l'amour trompeur, la perfidie, la vanité et le vol. Elle prend systématiquement l'apparence d'une femme à la beauté inhumaine, au corps parfait que nul

vêtement ne couvre. Elle a cependant la langue bifide.

Silcharde, Démon de la Domination. Il offre à ses adorateurs un pouvoir de domination sur les autres hommes. Il apparaît aux hommes dans un corps de taille moyenne, très pâle, froid et humide au toucher. Bien que sa conversation soit toujours courtoise et impassible, il provoque la terreur et l'effroi à qui le dévisage.

Surgat, Démon des Richesses. Son corps est grand, de couleur dorée, au visage toujours congestionné. Ceux qui le regardent se mettent à transpirer ; selon le souhait de Surgat, cette transpiration peut consumer complètement la victime.

Agaliaretp, Démon de la Magie Noire. C'est une forme obscure et informe d'où sortent une multitude d'appendices, mains et tentacules.

2. Créatures

Les Agotes, la race maudite des Epuisés

Peuple originaire de la vallée de Baztan en Navarre. Ils sont forts, blonds et portent la maladie de la lèpre depuis leur naissance. On dit qu'ils furent maudits par l'ange Samaël pour leurs nombreux péchés. Plus la lèpre se développe et plus leurs pouvoirs magiques augmentent. Maléfiques et cruels, on peut les rencontrer vagabondant seuls ou en petits groupes par toute la partie nord de la péninsule ibérique.



Caractéristiques

FOR 18/20	Taille 1.90m	Poids 50/60kg
AGI 5/10	RR 0/5%	IRR 95/100%
HAB 5/10		
RES 20/25		
PER 15/20		
COM 0/5		
CUL 25/30		

Armes : Epée courte 45%, Pal 45%

Compétences : Astrologie 75%, Torture 50%, Légendes 80%, Conn. magie 70%

Sorts : un Agote peut maîtriser tout sort de niveau 1 à 6. Ils affectionnent tout particulièrement les sorts de magie noire pour lesquels ils ont un bonus de 35%.

Ame errante

Une Ame est un fantôme, généralement mauvais, qui hante un endroit isolé. C'est généralement l'âme d'un être humain qui par sa vie terrestre s'est montré indigne du Paradis, mais qui a été enterré avec un objet sacré qui l'empêche d'aller en Enfer. Il ne peut être détruit qu'en déterrando son cadavre et en le séparant de l'objet sacré. Une Ame est complètement invisible. Les animaux peuvent cependant sentir sa présence.

Caractéristiques

RR 0/5% IRR 95/100%

Armure naturelle : une Ame est totalement invulnérable à tout ce qui ne serait pas un sort d'exorcisme. Ni les armes ni la magie ne l'affecte.

Armes : possession des corps – voir sort d'Invocation des âmes.



Aoun

Race d'êtres africains qui ont l'apparence d'hommes à peau noire et chauves. Ils sont dotés d'ailes pendant toute l'année excepté en hiver. Pour se reproduire, ils enlèvent des jeunes filles ; les garçons nés de cette union sont soumis à des rituels cruels qui les transforment en Aoun. Les mères et les filles sont dévorées ou sacrifiées à Agaliaretp.

Caractéristiques

FOR 25/30 Taille 1,55m Poids 55/65kg
AGI 15/20 RR 0% IRR 100/150%
HAB 15/20
RES 30/40
PER 10/15
COM 0
CUL 10/15

Armes : Epée 75%, Arc 40%

Compétences : Conn. magie 65%, Déguisement 90%, Psychologie 45%, Torture 90%, Voler 95%

Sorts : tous les Aouns connaissent un minimum de 6 sorts parmi lesquels Invocation d'une Ombre et Invocation d'Agaliaretp

Pouvoirs spéciaux : voler



Aralar

C'est un chien immortel du Pays Basque, de couleur rouge, qui domine l'élément du feu, même mieux qu'un Esprit du Feu. On dit qu'il fut un homme qui séduisit la Dame d'Amboto pour qu'elle lui enseigne les secrets de la magie. Se découvrant trahie, elle le transforma en feu.



Caractéristiques

FOR 15 Taille 1.20m Poids 65kg
AGI 35 RR 0% IRR 180%
HAB 0 Armure naturelle : aura de feu, 10 points de protection
RES 25
PER 20
COM 0
CUL 15

Armes : Morsure 75%, dégâts 1D6 + 1D4

Compétences : Alchimie 50%, Astrologie 65%, Se cacher 99%, Voir 90%, Sauter 110%

Sorts : sans

Pouvoirs spéciaux : Aralar est capable de contrôler et augmenter tout type de feu, sans pouvoir le générer.

Aspic

Petit serpent venimeux à l'intelligence quasi humaine. Il en existe plusieurs espèces que l'on peut différencier par les effets de leur morsure.

- Aspic vulgaire : sa morsure fait enfler la gorge de sa victime au point qu'elle ne peut plus rien avaler, jusqu'à mourir de faim et de soif.
- Aspic Prialis : sa victime s'endort d'un profond sommeil dont elle ne se réveille jamais.
- Aspic Hémorroïsse : son venin empêche la coagulation du sang. La victime perd tout son sang et meurt.
- Aspic Prester : cet Aspic se différencie des autres parce qu'il évolue toujours la bouche ouverte. La victime de sa morsure enflent jusqu'à éclatement du corps. Les restes se putréfient immédiatement.

Caractéristiques

FOR 1 Taille 35/50cm
 AGI 15/20 RR 50% IRR 50%
 HAB 0
 RES 5
 PER 15/20
 COM 0
 CUL 0

Armes : Morsure 50%, dégâts 1D3 + venin

Compétences : Discrétion 60%, Se cacher 45%

Pouvoirs spéciaux : Effets du venin.

La victime de la morsure d'un Aspic doit immédiatement faire un jet sous RESx2. En cas d'échec, l'effet du venin est instantané ; il n'existe pas d'antidote à ces poisons.

En cas de réussite, la victime tombe dans le coma pendant 2D6 heures.



Baharisse

Etres légendaires d'origine arabe, invisibles et quasi immatériels. Ils vivent surtout dans les bois et les lieux isolés, et aiment faire des blagues déplacées, et plus particulièrement des blagues de très mauvais

goût. Ils sont insoucians, irresponsables et amoraux.

Caractéristiques

FOR 10/15 Taille 1.55m Poids 60kg
 AGI 5/10 RR 0% IRR 125/150%
 HAB 25/30 Armure naturelle : immunisé aux armes non magiques
 RES 5/10
 PER 35/50
 COM 15/20
 CUL 25/30

Compétences : Eloquence 65%, Conn. magie 90%, Chant 10%, Alchimie 115%, Larcin 110%

Sorts : un Baharisse peut apprendre tout sort de niveau 1 à 6. Ils affectionnent tout particulièrement les sorts de Discorde, Attraction sexuelle, Soumission et Impuissance.

Pouvoirs spéciaux : Invisibilité



Basilic

Cet animal naît de l'œuf d'une poule fertilisé par un serpent. Il a l'apparence d'un serpent doté d'ergots, d'ailes membraneuses et la tête avec une crête de coq. Son corps brille légèrement en raison de la virulence de son venin.



Caractéristiques

FOR 1/5 Taille 15/20cm

AGI 25/30 RR 0% IRR 150/175%
HAB 0
RES 10/15
PER 15/20
COM 0
CUL 0

Armes : Morsure 75%, dégât : mort instantanée (venin), Regard 60%, dégât 4D10

Compétences : Discrétion 99%

Pouvoirs spéciaux : peut tuer par son regard.

Mamour

Petit être des bois d'Asturies et de Galice, d'aspect humanoïde, aux yeux jaunes, aux cornes de chèvres et aux dents effilées. Il va vêtu de peaux et porte des grelots aux chevilles. Il s'alimente exclusivement de vin rouge qu'il transporte en grande quantité. Gracieux et sympathique, il aime les jeux de mots et adore la compagnie des hommes.

Si le vin lui vient à manquer, il ne peut que boire du sang ou mourir en vingt quatre heures.

Caractéristiques

FOR 5/10 Taille 95cm Poids 25kg
AGI 20/25 RR 0% IRR 250%
HAB 18/20 Armure naturelle : aura magique de 5 points de protection
RES 10/12
PER 20/25
COM 15/20
CUL 15/20

Armes : Morsure 85%, dégât 2D8

Compétences : Chercher 65%, Conn. magie 75%, Discrétion 45%, Eloquence 85%, Esquive 95%

Sorts : un Mamour peut apprendre tout type de sort. Ils évitent cependant d'utiliser les sorts de magie noire.



La Dame d'Amboto

Puissant demi-dieu des bois du nord, de la race des Esprits du feu. Elle est adorée dans tout le Nord par de nombreux sorciers, Lamies et Satyres, et servie par une armée de vautours qui ont la faculté de parler.

Elle vit dans un fantastique palais souterrain dans la vallée d'Amboto.

Dans une situation de combat, la Dame se transforme en un gigantesque vautour qui vole en laissant derrière elle une longue traînée de feu. La Dame d'Amboto se déplace dans un char tiré par quatre chevaux volants qui laissent également une traînée de feu sur leur passage.

Comme tous les Esprits du feu, elle peut se transformer en feu.

Sa relation avec Frimost est ambiguë : même si celle-ci est en théorie sous ses ordres, elle lui obéit rarement.

Caractéristiques

FOR 20 Taille 1.85m Poids 65kg
AGI 32 RR 0% IRR 350%
HAB 35 Armure naturelle : aucune arme matérielle ne peut l'atteindre.
RES 20
PER 25
COM 12
CUL 30

Armes : Bec (en vautour) 80%, dégâts 2D6+3, Jet de flammes 90%, dégâts 4D6.

Compétences : Alchimie 70%, Astrologie 99%, Chant 75%, Conn. animaux 75%, Conn. magie 99%, Conn. minéraux 75%, Conn. plantes 75%, Esquive 90%, Lancer 90%, Légendes 45%, Médecine 95%, Psychologie 99%, Séduction 125%.

Sorts : Attraction sexuelle, Augmentation des connaissances, Discorde, Malédiction, Impuissance, Mémoire, Virilité, Chance, Soins des maladies, Annulation de la malédiction, Soins des blessures graves, Parler au travers des rêves, Soumission, Invulnérabilité, Vol, Invisibilité, Protection magique, Charisme, Invocation des âmes, Accélération, Commotion, Immobilisation, Exorcisme.

Pouvoirs spéciaux : transformation en vautour.



Lutin

Êtres de petites taille, d'apparence humaine, généralement vêtus d'habits luxueux et de bonne qualité. Les mâles portent l'épée et les femelles des

joyaux. Ils vivent généralement dans les cités, dans les maisons des humains. S'ils apprécient les habitants de la maison, ils les protégeront du mauvais sort et de leurs ennemis. Si à l'inverse ils ne les apprécient pas, ils feront tout pour expulser les hommes de la maison.

Un Lutin vit trente ans. Cependant le temps pendant lequel ils sont liés d'une liaison amoureuse ou charnelle avec un humain ne compte pas. Si un Lutin a une liaison de vingt ans avec un humain, il ne vieillit pas d'un jour pendant ce temps.

Caractéristiques

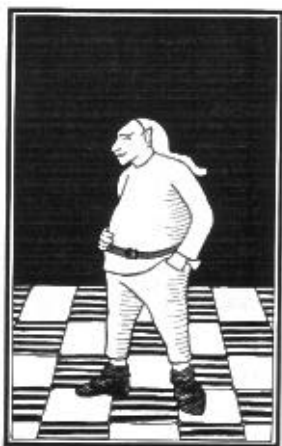
FOR 3/5 Taille 3/10cm
 AGI 20/25 RR 0% IRR 100/150%
 HAB 20/25
 RES 10/15
 PER 20/25
 COM 25/30
 CUL 15/20

Armes : Epée 45% dégâts 1

Compétences : Discrétion 80%, Se cacher 95%, Larcin 95%, Eloquence 75%.

Sorts : un Lutin peut apprendre tout sort de niveau 1 à 4. Ils évitent cependant d'utiliser les sorts de magie noire.

Pouvoirs spéciaux : un Lutin a la faculté de faire varier sa taille à volonté jusqu'à un maximum de 1.20m.



Follet (Trasgou)

Créature stupide et perverse, originaire de la Catalogne et dont la main gauche est percée. Il erre dans les forêts et par les chemins, dévorant les voyageurs solitaires. Parfois, quand il a très faim, il peut entrer dans un hameau de nuit pour voler un animal ou un enfant.

Le Follet étant persuadé d'être très intelligent, il y a deux manières de le faire fuir.

- Lui demander de conter des objets. Comme il ne connaît que les nombres de 1 à 12, il sera furieux de ne pas pouvoir aller au delà.
- Lui demander de réaliser trois tâches impossibles : remplir un filet d'eau, changer la laine d'un mouton noir en blanc et tenir dans sa

main gauche un grain de blé – ce qu'il ne peut faire puisque sa main est trouée.

Caractéristiques

FOR variable Taille variable
 AGI 5/10 RR 0% IRR 125/150%
 HAB 5/10
 RES 30/35
 PER 15/20
 COM 1/5
 CUL 0

Armes : Bagarre 45% dégâts 1D3 + bonus de force variable, Gourdin 1D6 + bonus de force variable.

Compétences : Lancer 35%, Pistage 70%.

Pouvoirs spéciaux : le Follet peut augmenter sa taille et sa Force – cette dernière à raison de 5 points par round jusqu'à un maximum de 40. Il peut mesurer de 50cm (FOR 5/10) jusqu'à 5m (FOR 40)



Gaouéko

Génie Basque de la nuit, seigneur de la magie noire, il est adoré par tous ceux qui pratiquent la sorcellerie dans le Nord de la péninsule ibérique. Cruel et sanguinaire, il appartient à la race des Ombres.



Caractéristiques

FOR 25 Taille 1.30m Poids 60kg
 AGI 32 RR 0% IRR 400%

HAB 0 Armure naturelle : immunisé à toute attaque non magique.

RES 40

PER 20

COM 5

CUL 30

Armes : Morsure 90%, dégâts : mort instantanée par venin.

Compétences : Discrétion 85%, Psychologie 95%, Conn. magie 150%.

Sorts : Gaouéko maîtrise tout type de sorts et en particulier les sorts de magie noire.

Gnome

Entités démoniaques élémentaires de la terre. Petits, bedonnants et d'aspect farouche, ils vivent dans des palais souterrains, d'accès difficile depuis l'extérieur. Ils aiment travailler le métal et amasser de la richesse. Ils ne supportent pas la lumière du soleil et ne voient que dans l'obscurité même complète.

Les Gnomes sont sous le pouvoir de Surgat, lequel peut en faire don de un ou deux comme esclaves à l'un de ses serviteurs. Dans ce cas, ils serviront leur maître jusqu'à la mort... ou jusqu'à un nouvel ordre de Surgat.



Caractéristiques

FOR 35/40 Taille 90cm Poids 85kg

AGI 1/3 RR 0% IRR 250/300%

HAB 25/30 Armure naturelle : morceaux de pierre dans la peau – protection 3.

RES 15/20

PER 0/5

COM 0

CUL 25/30

Armes : Masse lourde 90%, dégâts 6D6.

Compétences : Artisanat 125%, Conn. Minéraux 95%.

Sorts : un Gnome peut maîtriser tout de sort de niveau 1 à 3. Il connaît également le sort de Transmutation des métaux.

Pouvoirs spéciaux : un Gnome a le pouvoir de contrôler 1m³ de terre ou de pierre, faisant que celui-ci s'ouvre ou se ferme, bouge, tombe... Ce

pouvoir est cumulable, c'est à dire que 10 Gnomes peuvent contrôler jusqu'à 10m³ de roc.

Goule

Créature nécrophage d'origine arabe qui s'alimente de cadavre humains. Le Goule vit solitaire, sauf pendant sa périodes de rut, où il est accompagné par un autre de son espèce; le Goule est hermaphrodite. Sa progéniture doit se nourrir de chair fraîche pour grandir, ce qui rend cette époque doublement périlleuse, puisque le Goule doit alors chasser l'homme.

Caractéristiques

FOR 10/15 Taille 1.35m Poids 40kg

AGI 25/30 RR 0% IRR 100/125%

HAB 5/10

RES 15/20

PER 20/25

COM 5/10

CUL 5/10

Armes : Morsure, dégâts 1D4 + 1D6

Compétences : Esquive 45%, Courir 60%, Pister 90%.

Pouvoirs spéciaux : les Goules ont plusieurs pouvoir propres.

- Leur hurlement provoque le même effet que le sort de Commotion et fait avorter les femmes enceintes. Ceux qui l'entendent ne peuvent pas tirer de jet sous leur RR.
- Elles peuvent se métamorphoser en humain, généralement en femme. Cependant, elles doivent révéler leur forme véritable dès le crépuscule.
- Si un Goule tourne 3 fois autour d'une personne ou d'un animal, et que la victime ne rate son jet sous RR, elle reste complètement paralysée pendant 1D10 rounds.



Fée

Etre bénéfique du bois. La fée vit dans le cœur d'une plante comme la Madreselva ou un arbre.

Caractéristiques

FOR 1 Taille 50cm Poids 10g

AGI 20/25 RR 0% IRR 250/350%
 HAB 15/20 Armure naturelle : aura magique,
 20 points de protection.
 RES 5/7
 PER 15/20
 COM 15/20
 CUL 10/15

Compétences : Musique 65%, Chant 75%.

Sorts : une fée peut apprendre et utiliser tout type de sort, à l'exception de ceux de magie noire.



Iditxa

Esprit Basque, personnification de la folie. Cette créature est protéiforme, elle peut adopter n'importe quels formes et aspects. Toutefois, sa taille doit toujours rester approximativement celle d'un homme.

Un Iditxa est totalement imprévisible. Il erre sur terre la nuit faisant le mal ou des farces à tous ceux qu'il rencontre.



Caractéristiques

FOR 15/20 Taille 1.60 Poids 60kg
 AGI 30/35 RR 0% IRR 200/250%
 HAB 10/15
 RES 15/20
 PER 18/20
 COM 10/15
 CUL 10/15

Armes : un Iditxa sait manier toutes les armes à 50%.

Compétences : Discrétion 65%, Esquive 99%, Prestidigitation 40%.

Sorts : un Iditxa peut utiliser tout type de sorts.

Pouvoirs spéciaux : protéiforme.

Esprit du feu

Entités démoniaques élémentaires du feu.

D'apparence humanoïde, ils sont entièrement recouverts de flammes. Ils sont sous le pouvoir de Frimost, démon de la Destruction qui les cèdent comme esclaves à ses serviteurs humains.

Caractéristiques

FOR 15/20 Taille 1.90/2.50m
 AGI 25/30 RR 0% IRR 300/350%
 HAB 25/30 Armure naturelle : seule la magie peut les atteindre
 RES 10/15
 PER 15/20
 COM 0
 CUL 5/10

Armes : Boule de feu 75%, dégâts 3D6.

Pouvoirs spéciaux : un Esprit du feu peut créer, contrôler et manipuler du feu.



Incubes et Succubes

Entités démoniaques élémentaires du désir et de la luxure. Ils ont l'apparence respective d'hommes et de femmes de grande beauté. Leur mission est de nouer relation avec les hommes et de les corrompre dans la luxure. Avoir une relation sexuelle avec l'un d'eux est une expérience indescriptible de plaisir et de douleur qui laisse la victime sans force. Les Succubes sont stériles, au contraire, les Incubes sont incroyablement fertiles, laissant systématiquement enceintes les femmes desquelles ils se sont approchés. Le fruit de ces relations sont les Satyres.

Incubes et Succubes sont sous le pouvoir de Masabakes, la Concubine de l'Enfer et le démon du Plaisir. Ils peuvent également servir d'esclaves aux serviteurs dudit démon.

Caractéristiques

FOR 20/25 Taille 1.70m Poids 65kg
AGI 15/20 RR 0% IRR 200/250%
HAB 15/20
RES 20/25
PER 10/15
COM 5/10
CUL 10/15

Incubes et Succubes ont un Aspect de 30/35

Armes : n'utilisent pas.

Compétences : Séduction 95%.

Sorts : Incubes et Succubes peuvent connaître les sorts d'Attraction Sexuelle, Discorde, Virilité, Impuissance, Malédiction et Charisme.

Pouvoirs spéciaux : Beauté inhumaine.



Lamie

Créature ayant l'apparence d'une femme de grande beauté dont l'épaisse touffe de cheveux est désordonnée. Elle a des griffes et des dents de fauves, des yeux fous, exorbités. Elle séquestre et dévore les enfants des petits villages et des fermes isolés, mais s'attaque également aux voyageurs solitaires qu'elle attire et hypnotise avec son chant.



Caractéristiques

FOR 20/25 Taille 1.95m Poids 90kg
AGI 18/23 RR 0% IRR 125/175%
HAB 5/10

RES 30/35

PER 15/20

COM 15/20

CUL 5/7

Armes : Griffes 65%, dégâts 1D8 + 1D6, Morsure 40%, dégâts 1D4 + 1D6

Compétences : Chant 75%, Eloquence 60%, Séduction 40%.

Sorts : la grande majorité des lamies connaissent le sort d'Attraction sexuelle.

Pouvoirs spéciaux : Une Lamie a le pouvoir d'attirer et d'hypnotiser les hommes par son chant. Ses victimes ont droit à un jet sous RR.

Homme-loup (Lobissome)

Créature ayant l'apparence d'un homme fort, très poilu et peu loquace. Il vit dans les bois et fuit la compagnie des hommes. L'Homme-loup est en fait un être humain qui a été ensorcelé par le Gaouéko ou par l'un de ses adorateurs – voir sort de Malédiction du Lobissome.

Toute personne transformée en Homme-loup subira les changements suivants :

- Force, Agilité, Perception et Résistance multipliés par 2.
- Habileté, Communication et Culture divisés par 2.
- Perte de 50 points de Rationalité (RR).
- Un poil noir et épais pousse et recouvre tout son corps.
- Son estomac ne supporte plus que la chair crue pour aliment et le sang pour boisson.
- L'Homme-loup souffre de crises de folie imprévisibles pendant lesquelles il attaquera tout être vivant se trouvant sur son chemin, ami ou ennemi. La crise dure 2D10 rounds de combat. A la fin de chaque crise, il perd 5 points de RR.

Quand l'Homme-loup atteint 0 en R, il devient PNJ.

La seule manière de perdre la condition de Lobissome est de recevoir un sort d'Exorcisme, ce qui lui permet de récupérer ses caractéristiques initiales et gagner 50 points de RR.

Table de la crise de folie de l'Homme-loup

- En cas d'agression physique : +40%
- En cas de blessure : +20%
- Pendant une nuit de pleine lune : +10%
- En cas d'attaque par la magie : 50%
- Si insulté ou humilié : +20%
- Pour chaque jour passé depuis sa dernière crise : +1%
- Si il commet un échec critique à tout type d'action : +15%

Tous ces résultats sont cumulables.

Caractéristiques

FOR 30/35 Taille 1m70 Poids 80kg
AGI 35/40 RR 10/20% IRR 90/80%
HAB 5/10

RES 35/40

PER 30/35

COM 5/10

CUL 5/10

Armes : Morsure 65% dégâts 1D3 + 3D6, Bagarre 80%, dégâts 1D3 + 3D6.

Un Homme-loup ne peut pas utiliser d'autre type d'armes.

Compétences : Chercher 90%, Courir 120%, Discrétion 85%, Esquive 95%, Pister 150%, Sauter 80%.

Sorts : Un Homme-loup ne peut pas utiliser la magie.

Pouvoirs spéciaux : un Homme-loup ne peut perdre connaissance quand il est en frénésie, quelque soient ses blessures. Il combat jusqu'à atteindre le maximum de points de Résistance négatifs et meurt.



Le Loup de Saint Jacques de Compostelle

D'après la légende, il s'agit d'un loup gigantesque au pelage blanc. Immortel, il protège les pèlerins sur les chemins de Saint Jacques de Compostelle. Il défend également les hommes au cœur pur contre les intrigues de Gaouéko. Certains prétendent qu'il s'agit de l'âme d'un pèlerin, assassiné par des bandits et ramené à la vie par la grâce de l'Ange Gabriel.

Caractéristiques

FOR 23	Taille 1.40m	Poids 80kg
AGI 35	RR 0%	IRR 112%
HAB 0	Armure naturelle : immunisé à tout type d'arme non magique.	
RES 30		
PER 20		
COM 0		
CUL 10		

Armes : Morsure 95%, dégâts 1D4 + 1D6.

Compétences : Courir 200%, Discrétion 124%, Ecouter 98%, Voir 95%, Pister 250%, Sauter 98%.

Pouvoirs spéciaux : le Loup de Compostelle peut invoquer une armée de 1D100 loups pour qu'ils lui viennent en aide.



Mandragore

Humanoïdes végétaux grands et forts, à la peau rugueuse et blanche comme l'écorce d'un arbre, et aux poils et cheveux verts, épais et rebelles comme le feuillage. Leurs organes génitaux sont extraordinairement grands. Elles ne sentent pas la douleur et leur sang est épais, de couleur verte, semblable à la résine. Elles sont carnivores et ne dédaignent pas la chair humaine.

Les Mandragores peuvent se reproduire de deux manières :

- Elles peuvent naître de la terre fertilisée par la semence d'un pendu.
- Elles peuvent naître également d'une graine de Mandragore adulte mise en terre.

La progéniture des Mandragores est en tout point similaire à celle des humains, et les Mandragores les échangent souvent au berceau contre des bébés humains. Ainsi les enfants des Mandragores grandissent en s'alimentant du sang de leurs parents adoptifs, qui perdent leurs forces jusqu'à en mourir. La Mandragore boit le sang d'une manière très spéciale : par des baisers, elle absorbe le sang par les pores sans faire aucun mal à sa victime.

A la mort de ses parents adoptifs, la Mandragore retourne dans les bois à la recherche des siens. Avec le temps, une Mandragore ressemble de plus en plus à un arbre ; de nouveaux bras/branches lui poussent, de plus en plus rigides jusqu'à finalement se transformer en un arbre.

Les Mandragores sont très recherchées par les magiciens et les alchimistes, car on réalise d'excellents aphrodisiaques avec sa chair.

Caractéristiques d'une Mandragore adulte.

Les enfants de Mandragore ont des caractéristiques similaires à celles d'humains ; plus une Mandragore est vieille, plus grande est sa taille et faible son Agilité.

FOR 40/45	Taille 2/10m	Poids
1500/2000kg		
AGI 3/5	RR 0%	IRR 200/250%
HAB 5/10	Armure naturelle : écorce – 12 points de protection, 3 en cas d'attaque par le feu.	
RES 35/50		

PER 15/20

COM 1/5

CUL 5/10

Armes : Coup de branche 25%, dégâts 1D8 + 6D6 ; une Mandragore fait autant d'attaques qu'elle a de branches.

Compétences : Conn. Plantes 98%

Pouvoirs spéciaux : une Mandragore ne peut perdre connaissance, jusqu'à atteindre 0 point de Résistance, où elle se dessèche et meurt.



Meiga

Fruit de l'union entre Agaliaretp et une sorcière. Elles ont apparence humaine, mais ont des traits qui les identifient à leur père, comme par exemple des griffes à la place des mains, des pattes de chèvres, des crocs à la place des dents, des oreilles velues et pointues, ou des yeux de chat. Les Meigas vieillissent rapidement, et se transforment en vieilles répugnantes. Elles ont une grande longévité, qui leur permet de vivre jusqu'à 400 ans.



Caractéristiques

FOR 20/25

AGI 5/10

HAB 10/15

RES 25/35

PER 5/7

COM 2/5

Taille 1.35m

RR 0%

Poids 45kg

IRR 125/150%

CUL 20/25

Compétences : Alchimie 60%, Astrologie 75%, Conn. magie 75%, Psychologie 35%.

Sorts : une Meiga peut apprendre et utiliser n'importe quel type de sort.

Pouvoirs spéciaux : une Meiga peut invoquer Agaliaretp en prononçant seulement son nom.

Mort-vivant

Cadavres réanimés par la magie d'Agaliaretp pour se mettre au service de ses adorateurs. Un Mort-vivant peut également être créé si un homme meurt en expérimentant une haine ou une anxiété si forte que son âme réintègre son corps, après le décès, pour un certain temps.

Caractéristiques

FOR 10/15

AGI 5/10

HAB 5/10

RES 12/15

PER 5/7

COM 1/3

CUL 5/10

Taille 1.70m

RR 0%

Poids 45kg

IRR 100/110%

Armes : un Mort-vivant peut utiliser toute arme de type 1,2 et 3.

Compétences : un mort-vivant a toutes ses compétences au niveau de base.

Sorts : généralement sans.

Pouvoirs spéciaux : un Mort-vivant ne perd jamais connaissance quand il est blessé.



Ondine

Entités démoniaques élémentaires de l'eau. Elles ont l'aspect d'une femme de grande beauté. Certaines Ondines sont liées à une source, une rivière ou un lac déterminé. D'autres apparaissent et disparaissent à volonté, toujours dans de l'eau. Elles attirent parfois les voyageurs jusqu'à l'eau où elles les noient. D'autres, cependant sont tombées amoureuses d'un voyageur et l'ont protégé le restant de sa vie.

Les Ondines sont dominées par le démon Silcharde, lequel peut les céder comme esclave à ses serviteurs.

Caractéristiques

FOR 30/35 Taille 1.60m
AGI 30/35 RR 0% IRR 300/350%
HAB 15/20 Armure naturelle : immunisée aux
armes non magiques.
RES 10/15
PER 5/10
COM 0/5
CUL 0/5

Compétences : Séduction 90%

Pouvoirs spéciaux : une Ondine à la faculté de contrôler et manipuler l'eau. Cela lui permet de créer du brouillard, des tempêtes ou de noyer ses ennemis.



Salamandre

Créature semblable à un gros lézard qui vit et s'alimente du feu, un peu comme un poisson dans l'eau. Hors du feu, la Salamandre meurt. Son corps est multicolore avec une prédominance du rouge. Sa morsure est très venimeuse.



Caractéristiques

FOR 1 Taille 10/15cm
AGI 15/20 RR 0% IRR 100/125%
HAB 0
RES 5/7
PER 15/20

COM 0

CUL 0

Armes : Morsure 65%, dégâts 5D10 (venin).

Compétences : Discretion 60%, Se cacher 75%.

Pouvoirs spéciaux : une Salamandre peut détruire un Esprit du feu en 1D3 rounds. L'Esprit du feu ne peut pas se défendre.

La Sainte Compagnie

Ce sont des âmes qui parcourent les chemins de nuit, en procession pour faire pénitence de leurs péchés. Ils ont besoin cependant d'un guide qui les mènent sur les routes des vivants. Ainsi, ils ensorcellent le malheureux qui croise leur chemin et l'obligent à marcher avec la Sainte Compagnie jusqu'à ce qu'ils croisent la route d'un nouvel être humain.

La Sainte Compagnie ressemble à une série de lumières qui avance sur un chemin dans un bruit lugubre de chaînes et de psalmodies, qui suivent un homme aux yeux blancs qui portent une grande croix. Parfois, la Sainte Compagnie a l'apparence d'une procession de squelettes enroulés dans leur suaire.

Caractéristiques

La Sainte Compagnie n'a pas de caractéristiques. Les âmes sont immatérielles, et ni la magie ni les armes ne peuvent les affecter.

Pouvoirs spéciaux : obliger un être humain à les guider. L'élus ne peut éviter l'ensorcellement que par un jet réussi sous RR.



Satyre

Ces créatures sont le fruit de l'union entre une femme et un Incube. Un satyre a un aspect humanoïde, avec de petites cornes sur le front, un nez crochu, de pattes de bouc, et des organes génitaux démesurément grands. Ils sont peu intelligents, amateurs de blagues de mauvais goût et de tempérament instable : ils peuvent être tour à tour dociles et timides ou faire montre de colère. Leur progéniture a apparence humaine, mais est très maigre. Les satyres les échangent au berceau contre des bébés humains pour qu'ils soient élevés par des

hommes. Ces enfants grandissent très lentement, sont toujours affamés au point de pouvoir user de plusieurs nourrices. Ils savent parler très rapidement, avec une voix rauque et caverneuse qui se rapprochent plus de la sonorité d'une personne âgée plutôt que de celle d'un enfant.

Caractéristiques

FOR 20/25 Taille 1.50m Poids 45kg
 AGI 10/15 RR 0% IRR 150/175%
 HAB 10/15 Armure naturelle : 1 point de protection liée au poil dont ils sont couverts.
 RES 25/30
 PER 18/20
 COM 5/10
 CUL 1/5

Armes : Bagarre 65%, dégâts 1D3 + 1D6.

Compétences : Se cacher 80%, Conn. plantes 45%, Conn. animaux 45%, Esquive 70%.



Sylphe

Entité démoniaque élémentaire de l'air. Sans forme physique définie. Les sylphes sont au service du démon Guland., lequel peut les offrir comme esclave à ses serviteurs.



Caractéristiques

FOR 40/50
 AGI 25/30 RR 0% IRR 150/200%

HAB 15/20 Armure naturelle : immunisé aux armes non magiques.

RES 35/45

PER 15/20

COM 1/5

CUL 15/20

Compétences : Voir 75%.

Sorts : une sylphe peut apprendre et maîtriser tout sort de niveau 1 à 5.

Pouvoirs spéciaux : une sylphe peut créer et contrôler le vent et lever par son action jusqu'à 300kg sans effort.

Ombre

Entité démoniaque de l'obscurité. Les ombres ont l'apparence d'une grande forme obscure sans trait défini. Ils sont sous le pouvoir d'Agaliarethph qui peut les offrir comme serviteur à ses adorateurs.

Caractéristiques

FOR 15/20 Taille : variable
 AGI 15/20 RR 0% IRR 350/400%
 HAB 20/25 Armure naturelle : ne peut être blessé que par la lumière du soleil (3D6 par round) et la magie.
 RES 15/20
 PER 10/15
 COM 5/10
 CUL 15/30

Compétences : Alchimie 90%, Conn. magie 99%, Légendes 95%.

Sorts : une Ombre connaît *tous* les sorts.

Pouvoirs spéciaux : une Ombre ne perd pas de Points de Concentration en lançant des sorts. Elle peut enseigner n'importe quel sort de magie noire à son maître, sans jeter de jet sous Enseignement.



3. Animaux

Aigle

FOR 20/25
 AGI 20/25 RR 50% IRR 50%

RES 15/20 Armure naturelle : 1 point – plumage.
PER 25/30
Armes : Bec 65%, dégâts 1D8 + 1D6, Serres 50%, dégâts 2D6.
Compétences : Voler 65%, Voir 75%.

Vautour
FOR 10/15
AGI 15/20 RR 50% IRR 50%
RES 15/20 Armure naturelle : 1 point – plumage.
PER 10/15
Armes : Bec 45%, dégâts 1D6.
Compétences : Voler 45%.

Cheval
FOR 30/35
AGI 30/35 RR 50% IRR 50%
RES 40/45
PER 10/15
Armes : Coup de sabot 35%, dégâts 1D8 + 2D6.
Compétences : suivant le cas, le cheval peut donner à son cavalier un bonus ou un malus à son jet d'Equitation. Le modificateur ne peut dépasser +/-20%.
Un cheval se déplace de 40m par round de combat.

Sanglier
FOR 25/30
AGI 10/15 RR 50% IRR 50%
RES 25/30
PER 10/15
Armes : Défenses (en charge) 45%, dégâts 1D8 + 2D6
Compétences : Discrétion 15%, Se cacher 45%, Ecouter 40%.

Mule
FOR 20/25
AGI 5/10 RR 50% IRR 50%
RES 25/30
PER 5/10
Armes : Coup de sabot 55%, dégâts 1D8 + 2D6.
Compétences : le cavalier d'une mule ne fait pas de jet d'Equitation à moins que l'animal ne s'emballe.
Une mule se déplace de 15m par round de combat.

Ours
FOR 30/35
AGI 5/10 RR 50% IRR 50%
RES 35/40 Armure naturelle : 2 points – peau et poils.
PER 10/15
Armes : Morsure 35% , dégâts 1D4 + 3D6, Griffes 45%, dégâts 4D6
Compétences : Se cacher 35%, Pister 75%.

Chien
FOR 8/10
AGI 15/20 RR 50% IRR 50%
RES 10/15
PER 15/20
Armes : Morsure 60%, dégâts 1D4.
Compétences : Pister 75%, Ecouter 40%.

Loup
FOR 10/15
AGI 15/20 RR 50% IRR 50%
RES 10/15
PER 15/20
Armes : Morsure 60%, dégâts 1D6.
Compétences : Pister 75%, Ecouter 50%.
Un loup solitaire n'attaque jamais un homme sain.

© 2000 Pascal Amilhat, traduction libre.
© 1990 JOC Internacional S.A.
Sant Hipolit, 20
08030 Barcelona – España

Aquelarre, jeu de rôle démoniaco-médiéval
Par Ricard Ibañez

Illustration : Montse Fransoy et Arnal Ballester

1ere édition : mardi 13 novembre 1990