

Mythras

MINIBESTIAIRE



COMPILATION DE BLOCS DE STATISTIQUES,
PAR JAMES MANEZ



Mythras

SOMMAIRE

PROFESSIONS	2	Elfe	10
Administrateur	3	Fourmi géante	11
Agent	3	Gobelin/Orc	11
Alchimiste	3	Goule	11
Amuseur	3	Griffon/Hippogriffe	11
Artisan	3	Halfelin	12
Chamane, homme -médecine	3	Harpie	12
Chamane, ami des ours	4	Homme-lézard/ophidien	12
Chamane maléfique	4	Hybride du Chaos	12
Chasseur	4	Lézard géant	13
Courtisan	4	Lion	13
Dame/homme de compagnie	4	Loup	13
Dresseur de chevaux	5	Mammouth	13
Éclaireur	5	Minotaure	14
Éleveur	5	Nain	14
Érudit	5	Ogre	14
Fermier	5	Ours	14
Guerrier	5	Sanglier	15
Guerrier, chevalier fortuné	6	Scarabée géant	15
Guerrier, chevalier richissime	6	Scorpion géant	15
Guerrier, chevalier errant	6	Serpent géant	15
Marchand	6	Slargr	16
Marin	6	Scarabée géant	16
Médecin	6	Squelette	16
Mineur	7	Tigre	16
Mystique	7	Troll	17
Pêcheur	7	Zombie	17
Prêtre	7		
Sorcier	7		
Voleur	7		
CRÉATURES	8	RÉALISATION	
Araignée géante	9	James Manez	
Babouin	9	ILLUSTRATIONS :	
Centaure	9	Pages 10,13, 15, 16 : Domaine public.	
Cheval	10	Page 18 : Extrait du livre de règles de Mythras	
Crabe géant	10	Couverture, pages 2 et 8 Santiago Iborra sous licence GPL	
Crocodile/alligator	10	3.0 : http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html .	



MYTHRAS est produit par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism. MYTHRAS est une marque déposée de The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de MYTHRAS est © 2016.

ADMINISTRATEUR

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	11	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Aucune

Compétences : Bureaucratie 60 %, Commerce 40 %, Connaissance (au choix) 40 %, Courtoisie 40 %, Coutumes 50 %, Écriture/lecture 50 %, Éloquence 40 %, Influence 60 %, Langue (au choix) 40 %, Perception 40 %, Perspicacité 40 %, Savoir Régional 40 %, Tromperie 50 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Calcul, Portevoux, Séduction*

Style de Combat : Courage, Fuyons ! (dague) 30 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 +1 - 1d2	6/8

AGENT

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/5
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 0/5
Points de magie	10	7-9	Abdomen 1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 1/7
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Tunique

Compétences : Culture (au choix) 40 %, Déguisement 60 %, Discrétion 50 %, Dissimulation 50 %, Esquive 40 %, Passepasse 40 %, Perception 40 %, Pistage 40 %, Tromperie 60 %, Sens de la Rue 40 %, Survie 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Confusion, Imiter, Incognito*

Style de Combat : Agent de l'Ombre (dague, garrot) 40 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 +1 - 1d2	6/8
Garrot	P	T	1d2	1/2

ALCHIMISTE

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	10	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Tunique

Compétences : Artisanat (alchimie) 60%, Connaissance (spécialisation alchimique)* 60%, Commerce 40%, Coutumes 40 %, Écriture/Lecture 50 %, Guérison 40%, Perception 40 %, Premiers Soins 40 %, Savoir Régional 40 %, Sens de la Rue 40%, Volonté 50 %

* *Acides, narcotiques, etc.*

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Calcul, Détection (or), Nettoyer*

Style de Combat : Aucun

AMUSEUR

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/5
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 0/5
Points de magie	10	7-9	Abdomen 1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 1/7
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 0/5
		16-18	Bras gauche 0/5
		19-20	Tête 0/6

Armure : Tunique

Compétences : Athlétisme 40 %, Chant 40 %, Danse 40 %, Comédie 60 %, Éloquence 50 %, Force Brute 40 %, Jouer d'un Instrument 40 %, Passepasse 60 %, Séduction 40 %, Sens de la Rue 50 %, Tromperie 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Imiter, Mélodie, Ventriloquie*

Style de Combat : Aucun

ARTISAN

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/5
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 0/5
Points de magie	10	7-9	Abdomen 0/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/7
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Aucune

Compétences : Art (au choix) 40 %, Artisanat (principal) 60 %, Artisanat (secondaire) 50 %, Commerce 40 %, Conduite 40 %, Force Brute 40 %, Influence 40 %, Ingénierie 40 %, Mécanismes 60 %, Perception 40 %, Perspicacité 40 %, Savoir Régional 40 %, Sens de la Rue 40 %, Volonté 50 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Coordination, Polix, Réparation*

Style de Combat : Aucun

CHAMANE, HOMME -MÉDECINE

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 1/5
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 1/5
Points de magie	14	7-9	Abdomen 1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 1/7
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 1/5
		16-18	Bras gauche 1/5
		19-20	Tête 1/6

Armure : Fourrure ou peau

Compétences : Connaissance (herbes médicinales) 40 %, Contrainte (culte des ancêtres) 60 %, Coutumes 50 %, Danse 40 %, Influence 40 %, Éloquence 40 %, Guérison 50 %, Perspicacité 40 %, Transe 60 %, Tromperie 40 %, Volonté 40 %

Magie :

Animisme, Contrainte 60 %, Transe 60 %

Paix d'âme, esprit de guérison lié à un fétiche, INT 9 POU 8, CHA : 9

Combat Spectral : 67 %, Volonté : 66 %, Capacité : Guérison

Magie Populaire 50 %

Sorts : *Bouclier spirituel, Portevoux, Soins*

Style de Combat : Chamane (bâton, gourdin) 30 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bâton	M	L	1d8	4/8
Gourdin	M	C	1d6	4/4

CHAMANE, AMI DES OURS

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 1/5
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 1/5
Points de magie	14	7-9	Abdomen 1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 1/7
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 1/5
		16-18	Bras gauche 1/5
		19-20	Tête 1/6

Armure : Fourrure ou peau

Compétences : Connaissance (faune) 40 %, Contrainte (culte des ancêtres) 60 %, Coutumes 50 %, Danse 40 %, Influence 50 %, Éloquence 40 %, Guérison 40 %, Perspicacité 40 %, Transe 60 %, Tromperie 40 %, Volonté 40 %

Magie :

Animisme

Père Ours, esprit de nature animal lié à un fétiche INS 6 POU 8 CHA 6,

Combat spectral : 64 %, Volonté 64 %, Capacité : Dominer ours.

Magie Populaire 50 %

Sorts : *Extinction, Familier, Détection (ours)*

Style de Combat : Chamane (bâton, gourdin) 30 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bâton	M	L	1d8	4/8
Gourdin	M	C	1d6	4/4

CHAMANE MALÉFIQUE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 1/5
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 1/5
Points de magie	14	7-9	Abdomen 1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 1/7
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 1/5
		16-18	Bras gauche 1/5
		19-20	Tête 1/6

Armure : Fourrure ou peau

Compétences : Connaissance (narcotiques) 40 %, Contrainte (culte des ancêtres) 60 %, Coutumes 40 %, Danse 40 %, Influence 40 %, Éloquence 50 %, Guérison 40 %, Perspicacité 40 %, Transe 60 %, Tromperie 50 %, Volonté 40 %

Magie :

Animisme, Contrainte 60 %, Transe 60 %

Malevoix, Esprit de malédiction lié à un fétiche INT 6 POU 8, CHA : 6,

Combat Spectral : 64 %, Discrétion 62 %, Volonté 62 %, Capacités : Caché,

Malédiction, Manifestation

Magie Populaire 50 %

Sorts : *Décharge, Démoraliser, Malédiction*

Style de Combat : Chamane (bâton, gourdin) 30 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bâton	M	L	1d8	4/8
Gourdin	M	C	1d6	4/4



CHASSEUR

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 1/5
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 1/5
Points de magie	10	7-9	Abdomen 1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 1/7
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 1/5
		16-18	Bras gauche 1/5
		19-20	Tête 1/6

Armure : Fourrure

Compétences : Artisanat (lié à la chasse) 40 %, Athlétisme 40 %, Connaissance (régionale ou espèce spécifique) 40 %, Discrétion 50 %, Endurance 40 %, Équitation 40 %, Mécanismes 40 %, Orientation 50 %, Pistage 60 %, Perception 40 %, Savoir Régional 40 %, Survie 40 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Détection (cerf), Mobilité, Voie Sure*

Style de Combat : Chasseur (arc long, dague, gourdin) 60 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Arc court	G	—	1d6	4/4
Dague	P	C	1d4 +1	6/8
Gourdin	M	C	1d6	4/4

COURTISAN

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	11	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Aucune

Compétences : Art (calligraphie) 40 %, Bureaucratie 50 %, Connaissance (au choix) 50 %, Connaissance (au choix) 50 %, Courtoisie 60 %, Coutumes 50 %, Culture (au choix) 50 %, Éloquence 50 %, Langue (au choix) 40 %, Danse 50 %, Influence 60 %, Perception 40 %, Savoir Régional 50 %, Tromperie 50 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Communication Mentale, Portevoix, Traduction*

Style de Combat : Noble, mais Fourbe (dague) 40 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 +1 - 1d2	6/8

DAME/HOMME DE COMPAGNIE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	8	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	14	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Aucune

Compétences : Art (au choix) 40 %, Chant 50 %, Coutumes 40 %, Courtoisie 60 %, Culture 40 %, Danse 50 %, Influence 50 %, Jeux de Hasard 40 %, Jouer d'un Instrument 40 %, Perception 40 %, Perspicacité 40 %, Séduction 60 %, Tromperie 50 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Appau, Détection (chevaux), Familier*

Style de Combat : Aucun

DRESSEUR DE CHEVAUX

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 2/5
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 2/5
Points de magie	8	7-9	Abdomen 2/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 2/7
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit 2/5
		16-18	Bras gauche 2/5
		19-20	Tête 0/6

Armure : Cuir

Compétences : Artisanat (élevage) 60 %, Commerce 40 %, Conduite 40 %, Connaissance (chevaux) 60 %, Endurance 50 %, Enseignement (chevaux) 60 %, Guérison (chevaux) 60 %, Force Brute 30 %, Perception 50 %, Savoir Régional 50 %, Survie 40 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Appeau, Détection (chevaux), Familier*

Style de Combat : Dresseur Indomptable (fouet) 30 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Fouet	P	—	1d6	4/4

ÉCLAIREUR

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 2/5
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 2/5
Points de magie	8	7-9	Abdomen 2/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 2/7
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit 2/5
		16-18	Bras gauche 2/5
		19-20	Tête 0/6

Armure : Cuir

Compétences : Athlétisme 50 %, Bagarre 30 %, Connaissance (au choix), Coutumes (au choix), Discrétion 60 %, Endurance 50 %, Langue (au choix) 40 %, Guérison 40 %, Force Brute 30 %, Orientation 60 %, Pistage 60 %, Perception 60 %, Premiers Soins 40 %, Savoir Régional 50 %, Survie 60 %, Volonté 30 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Contourner, Endurance, Voie Sure*

Style de Combat : éclairneur (arc court, dague, épée courte) 50 %

Arme	Taille/Force	Allonge/Portée	Dégâts	PA/PV
Arc court	P	—	1d6	4/4
Dague	P	C	1d4 +1	6/8
Épée courte	M	C	1d6	6/8

ÉLEVEUR

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 1/5
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 1/5
Points de magie	8	7-9	Abdomen 1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 1/7
Bonus d'initiative	9	13-15	Bras droit 1/5
		16-18	Bras gauche 1/5
		19-20	Tête 1/6

Armure : Peau ou fourrure

Compétences : Artisanat (élevage) 60 %, Commerce 50 %, Guérison (espèce spécifique) 60 %, Endurance 50 %, équitation 40 %, Jouer d'un Instrument 40 %, Orientation 50 %, Perception 40 %, Perspicacité 40 %, Pistage 50 %, Premiers Soins 40 %, Savoir Régional 50 %, Survie 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Alarme, Appeau, Voie Sure*

Style de Combat : Éleveur (bâton) 40 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bâton	M	L	1d8	4/8

ÉRUDIT

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/3
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche 0/3
Points de magie	12	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	11	13-15	Bras droit 0/3
		16-18	Bras gauche 0/3
		19-20	Tête 0/4

Armure : Aucune

Compétences : Coutumes 60 %, Culture (au choix) 60, Connaissance (principale) 60 %, Connaissance (secondaire) 40 %, Écriture/lecture 60 %, Éloquence 40 %, Enseignement 50 %, Influence 40 %, Langue (au choix) 50%, Langue Natale 60 %, Perception 40 %, Perspicacité 50 %, Savoir Régional 60 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Calcul, Rangement, Traduction*

Style de Combat : Aucun

FERMIER

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	8	7-9	Abdomen 0/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/7
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Aucune

Compétences : Artisanat (au choix) 40 %, Athlétisme 40 %, Bagarre 40 %, Commerce 40 %, Connaissance (agriculture) 60 %, Connaissance (élevage) 60 %, Athlétisme 40 %, Bagarre 40 %, Conduite 40 %, Endurance 50 %, équitation 40 %, Perception 40 %, Pistage 40 %, Orientation 40%, Savoir Régional 50 %, Survie 50 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Préserver, Réchauffement, Réparation*

Style de Combat : Ma Ferme ! (bâton) 30 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bâton	M	L	1d8	4/8

GUERRIER

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 2/5
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 2/5
Points de magie	8	7-9	Abdomen 2/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 2/7
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit 2/5
		16-18	Bras gauche 2/5
		19-20	Tête 0/6

Armure : Cuir

Compétences : Athlétisme 50 %, Artisanat (au choix) 40 %, Bagarre 50%, Connaissance (histoire militaire) 40 %, Connaissance (stratégie et tactique) 40 %, Endurance 60 %, Éloquence 40 %, Esquive 40 %, Force Brute 40 %, Jeux de hasard 40 %, Survie 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Coordination, Lame de Feu, Vivelame*

Style de Combat : Combattant endurci (arc long, épée longue, bouclier, trait: Formation de Combat) 60 %

Arme	Taille/Force	Allonge/portée	Dégâts	PA/PV
Arc long	TG	15/125/250	1d8 + 1d2	4/7
Épée longue	M	L	1d8 + 1d2	6/8
Rondache	G	C	1d3 + 1d2	4/9

GUERRIER, CHEVALIER FORTUNÉ

Carac.	Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 14	Points d'action	2	1-3	Jambe droite 2/5
CON : 14	Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 2/5
TAI : 14	Points de magie	8	7-9	Abdomen 6/6
DEX : 10	Mouvement	4 m	10-12	Poitrine 6/7
INT : 10	Bonus d'initiative	2	13-15	Bras droit 6/5
POU : 8			16-18	Bras gauche 6/5
CHA : 12			19-20	Tête 6/6

Armure : Cotte de mailles, jambières en cuir bouilli

Compétences : Athlétisme 40 %, Bagarre 40 %, Connaissance (histoire militaire) 50 %, Connaissance (stratégie et tactique) 50 %, Endurance 40 %, Éloquence 40 %, Équitation 60 %, Esquive 40 %, Force Brute 40 %, Survie 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Coordination, Lame de Feu, Vivelame*

Style de Combat : Chevalier Honorable (bouclier, épée, lance) 60 %

GUERRIER, CHEVALIER RICHISSIME

Carac.	Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 14	Points d'action	2	1-3	Jambe droite 8/5
CON : 14	Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 8/5
TAI : 14	Points de magie	8	7-9	Abdomen 8/6
DEX : 10	Mouvement	4 m	10-12	Poitrine 8/7
INT : 10	Bonus d'initiative	0	13-15	Bras droit 8/5
POU : 8			16-18	Bras gauche 8/5
CHA : 12			19-20	Tête 8/6

Armure : Armure de plates articulées

Compétences : Athlétisme 40 %, Bagarre 40 %, Connaissance (histoire militaire) 40 %, Connaissance (stratégie et tactique) 50 %, Endurance 40 %, Éloquence 50 %, Équitation 60 %, Esquive 40 %; Force Brute 40 %, Survie 40 %

Magie : Magie Populaire 35 %

Sorts : *Coordination, Lame de Feu, Vivelame*

Style de Combat : Chevalier Honorable (bouclier, épée, lance) 60 %

GUERRIER, CHEVALIER ERRANT

Carac.	Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 14	Points d'action	2	1-3	Jambe droite 3/5
CON : 14	Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 3/5
TAI : 14	Points de magie	8	7-9	Abdomen 3/6
DEX : 10	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 3/7
INT : 10	Bonus d'initiative	2	13-15	Bras droit 3/5
POU : 8			16-18	Bras gauche 3/5
CHA : 12			19-20	Tête 3/6

Armure : Brigandine, cervelière en cuir bouilli, jambières en cuir bouilli

Compétences : Athlétisme 50 %, Bagarre 40 %, Connaissance (histoire militaire) 40 %, Connaissance (stratégie et tactique) 40 %, Endurance 50 %, Éloquence 40 %, Équitation 60 %, Esquive 40 %, Force Brute 40 %, Survie 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Coordination, Lame de Feu, Vivelame*

Style de Combat : Chevalier plus ou moins Honorable (bouclier, épée, lance) 60 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée longue	M	L	1d8 + 1d2	6/8
Lance de cavalerie	TG	TL	1d10 + 2 + 1d2	4/10
Pavois	TG	C	1d4 + 1d2	4/15

MARCHAND

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	10	7-9	Abdomen 0/4
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	11	13-15	Bras droit 0/3
		16-18	Bras gauche 0/3
		19-20	Tête 0/4

Armure : Aucune

Compétences : Canotage 40 %, Commerce 60 %, Conduite 40 %, Courtoisie 40 %, Culture (au choix) 40 %, équitation 40 %, Influence 60 %, Langue (au choix) 40 %, Navigation 40 %, Orientation 40 %, Perspicacité 50 %, Savoir Régional 40 %, Sens de la Rue 40 %, Tromperie 50 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Alarme, Calcul, Évaluer*

Style de Combat : Aucun

MARIN

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 9	Points d'action	2	1-3	Jambe Droite 0/4
CON : 9	Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe Gauche 0/4
TAI : 13	Points de magie	9	7-9	Abdomen 1/5
DEX : 11	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 1/6
INT : 9	Bonus d'Initiative	9	13-15	Bras Droit 0/3
POU : 9			16-18	Bras Gauche 0/3
CHA : 11			19-20	Tête 0/4

Armure : Tunique

Compétences : Athlétisme 40 %, Canotage 60 %, Endurance 40 %, Force Brute 40 %, Natation 50 %, Navigation 60 %, Savoir Régional 40 %, Survie 40 %,

Style de Combat : Marin (dague, épée courte) 50 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Épée courte	M	C	1d6	6/8

MÉDECIN

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/3
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche 0/3
Points de magie	12	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	11	13-15	Bras droit 0/3
		16-18	Bras gauche 0/3
		19-20	Tête 0/4

Armure : Aucune

Compétences : Artisanat (prothèses) 50 %, Chant 40 %, Commerce 40 %, Connaissance (herbes médicinales) 50 %, Écriture/lecture 40 %, Danse 40 %, Guérison 60 %, Influence 50 %, Langue (au choix) 40 %, Perspicacité 40 %, Premiers Soins 60 %, Savoir Régional 40 %, Sens de la Rue 40 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Apaisement, Soins, Sommeil*

Style de Combat : Aucun

MINEUR

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/5
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 0/5
Points de magie	12	7-9	Abdomen 0/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/7
Bonus d'initiative	11	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Aucune

Compétences : Artisanat (mine) 60 %, Athlétisme 40 %, Chant 40 %, Commerce 40 %, Connaissance (minéraux) 50 %, Endurance 40 %, Force Brute 40 %, Ingénierie 40 %, Mécanismes 40 %, Orientation (souterrains) 60 %, Perception 40 %, Savoir Régional 40 %, Survie 50 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Apmée, Endurance, Fracasse*

Style de Combat : Mineur (pic) 30 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Pic	M	L	1d6 + 1	4/5

MYSTIQUE

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/5
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche 0/5
Points de magie	12	7-9	Abdomen 0/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/7
Bonus d'initiative	14	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Aucune

Compétences : Art (calligraphie) 40 %, Athlétisme 40 %, Écriture/lecture 40 %, Endurance 40 %, Esquive 40 %, Jouer d'un Instrument 40 %, Méditation 60 %, Mysticisme 60 %, Perspicacité 40 %, Perception 40 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 40 %

Sorts : *Bouclier Spirituel, Contrecarrer, Vue Magique*

Mysticisme 60 % Méditation 60 %

Voie du Tigre : *Améliorer (modificateur de dégâts), Améliorer (points d'action), Augmenter (Athlétisme), Augmenter (Endurance), Augmenter (style de combat)*

Style de Combat : Mystique (bâton, sans arme) 60 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bâton	M	L	1d8	4/8

PÊCHEUR

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	8	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit 0/3
		16-18	Bras gauche 0/3
		19-20	Tête 0/4

Armure : Aucune

Compétences : Artisanat (au choix) 40 %, Athlétisme 40 %, Canotage 40 %, Commerce 40 %, Connaissance (baleine) 60 %, Connaissance (thon) 60 %, Discrétion 40 %, Endurance 40 %, Natation 50 %, Navigation 50 %, Orientation 40 %, Perception 40 %, Savoir Régional 40 %, Survie 40 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Appeau, Réparation, Sécher*

Style de Combat : Aucun

PRÊTRE

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	14	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit 0/3
		16-18	Bras gauche 0/3
		19-20	Tête 0/4

Armure : Aucune

Compétences : Bureaucratie 40 %, Connaissance (au choix) 40 %, Coutumes 50 %, Danse 40 %, Dévotion (culte, dieu ou panthéon), 60 % Écriture/lecture 40 %, Éloquence 40 %, Exhortation 60 %, Influence 40 %, Perspicacité 40 %, Savoir Régional 40 %, Tromperie 40 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 50 %

Sorts : *Communication Mentale, Portevoix, Soins*

Théisme, Dévotion (Mycéras) 60 %, Exhortation 60 %

Miracles : *Consacrer, Forme Bestiale, Lance Solaire*

Style de Combat : Aucun

SORCIER

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite 0/4
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche 0/4
Points de magie	14	7-9	Abdomen 0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/6
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit 0/3
		16-18	Bras gauche 0/3
		19-20	Tête 0/4

Armure : Aucune

Compétences : Connaissance (au choix) 40 %, Coutumes 40 %, Écriture/lecture 50 %, Influence 40 %, Invocation (culte, école ou grimoire) 60 %, Manipulation 60 %, Langue (au choix) 40 %, Passepasse 40 %, Perspicacité 40 %, Perception 40 %, Savoir Régional 40 %, Tromperie 40 %, Volonté 40 %

Magie : Magie Populaire 50 %

Sorts : *Calcul, Familier, Traduction*

Sorcellerie, Invocation (ordre ténébreux) 60 %, Manipulation 60 %

Sortilèges : *Boomerang, Dominer (humains), Paralyse, Vampiriser (POU)*

Style de Combat : Aucun

VOLEUR

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite 0/5
Mod. de dégâts	0	4-6	Jambe gauche 0/5
Points de magie	10	7-9	Abdomen 0/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine 0/7
Bonus d'initiative	14	13-15	Bras droit 0/4
		16-18	Bras gauche 0/4
		19-20	Tête 0/5

Armure : Aucune

Compétences : Athlétisme 40 %, Comédie 40 %, Commerce 40 %, Crochetage 60 %, Déguisement 40 %, Discrétion 60 %, Esquive 40 %, Mécanismes 50 %, Passepasse 40 %, Perception 40 %, Perspicacité 40 %, Sens de la Rue 40 %, Tromperie 50 %

Magie : Magie Populaire 30 %

Sorts : *Mobilité, Ouverture, Ténèbres*

Style de Combat : Voleur (dague, garrot) 40 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1 - 1d2	6/8
Garrot	P	T	1d2	1/2

ARAIGNÉE GÉANTE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV	
Points d'action	3	1-2	Patte arrière droite	4/9
Mod. de dégâts	+ 1d10	3-4	Patte arrière gauche	4/9
Points de magie	4	5-6	Patte du milieu arrière droite	4/9
Mouvement	10 m	7-8	Patte du milieu arrière gauche	4/9
Bonus d'initiative	10	9-10	Patte du milieu avant droite	4/9
		11-12	Patte du milieu avant gauche	4/9
		13-14	Tête	4/12
		15-16	Patte avant droite	4/9
		17-18	Patte avant gauche	4/9
		19-20	Céphalothorax	4:11

Armure : Exosquelette

Capacités : Adhérence, Agrippement, Sens de la Terre, Venimeux

Compétences : Athlétisme 80 %, Discrétion 69 %, Endurance 64 %, Esquive 80 %, Force Brute 69 %, Perception 53 %, Volonté 48 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Horreur à Huit Pattes (mandibules, pattes) 80 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Mandibules	G	T	1d6 + 1d10	Comme la tête
Pattes	G	TL	Agrippement	Comme les pattes

BABOUIN

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV	
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	1/5
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche	1/5
Points de magie	7	7-9	Abdomen	1/6
Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	1/7
Bonus d'initiative	16	13-15	Bras droit	1/4
		16-18	Bras gauche	1/4
		19-20	Tête	1/5

Armure : Aucune

Capacité : Vision Nocturne

Compétences : Acrobatie 57 %, Athlétisme 47 %, Discrétion 61 %, Endurance 42 %, Esquive 74 %, Force Brute 40 %, Perception 61 %, Survie 58 %, Volonté 54 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Fracas Furieux (morsure, objets lancés, poing) 67 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	P	T	1d4 - 1d2	Comme la tête
Poing	P	T	1d3 - 1d2	Comme les bras
Projectile	P	—	1d3 - 1d2	Dépend de l'objet

CENTAURE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV	
Points d'action	2	1-3	Patte arrière droite	1/8
Mod. de dégâts	+ 1d4 (+ 1d10 en piétinant)	4-6	Patte arrière gauche	1/8
Points de magie	16	7-8	Croupe	1/9
Mouvement	12 m	9-10	Poitrail	1/10
Bonus d'initiative	12	11-12	Patte avant droite	1/8
		13-14	Patte avant gauche	1/8
		15-16	Poitrine	0/7
		17	Bras droit	0/4
		18	Bras gauche	0/4
		19-20	Tête	0/5

Armure : Peau sur les parties équine. N'importe quelle armure pour les localisations humaines ou caparaçon pour les localisations équine.

Capacité : Piétinement

Compétences : Athlétisme 58 %, Bagarre 58 %, Connaissance (variable) 66 %, Endurance 52 %, Enseignement 64 %, Esquive 62 %, Force Brute 70 %, Jouer d'un Instrument 62 %, Perception 49 %, Perspicacité 59 %, Savoir Régional 66 %, Volonté 62 %

Magie : Magie populaire 30 %

Sorts : *Alarme Dare-dard*, *Traduction*

Style de Combat : Guerrier Centaure (lance, bouclier, arc court) 68 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Arc court	G	—	1d6 + 1d4	4/4
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d4	4/5
Pelta	G	C	1d4 + 1d4	4/12
Piétinement	TG	M	2d10	Comme les pattes
Sabots	G	M	1d6 + 1d4	Comme les pattes



CHEVAL

Attributs		Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Patte arrière droite	1/9
Mod. de dégâts	+ 1d12	4-6	Patte arrière gauche	1/9
Points de magie	7	7-9	Croupe	1/10
Mouvement	12 m	10-12	Poitrail	1/11
Bonus d'initiative	11	13-14	Patte avant droite	1/8
		15-16	Patte avant gauche	1/8
		17-20	Tête	1/9

Armure : Peau

Capacité : Aucune

Compétences : Athlétisme 52 %, Endurance 66 %, Esquive 40 %, Force Brute 83 %, Perception 48 %, Volonté 34 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Ruade et Cabrage (sabots) 62 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Sabots	TG	L	1d6 + 1d12	Comme les pattes

CRABE GÉANT

Attributs		Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1	Patte droite 4	8/8
Mod. de dégâts	+ 1d8	2	Patte gauche 4	8/8
Points de magie	4	3	Patte droite 3	8/8
Mouvement	6 m	4	Patte gauche 3	8/8
Bonus d'initiative	13	5	Patte droite 2	8/8
		6	Patte gauche 2	8/8
		7	Patte droite 1	8/8
		8	Patte gauche 1	8/8
		9-10	Abdomen	8/10
		11-16	Céphalothorax	8/11
		17-18	Pince droite	8/11
		19-20	Pince gauche	8/9

Armure : Carapace

Capacités : Armes Naturelles Formidables, Fousseur

Compétences : Athlétisme 56 %, Endurance 64 %, Esquive 54 %, Force Brute 75 %, Perception 43 %, Volonté 38 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Crustacé Écraseur (pinces) 76 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Pince principale	TG	L	1d8 + 1d8	Comme la pince droite
Pince secondaire	G	M	1d6 + 1d8	Comme la pince gauche

CROCODILE/ALLIGATOR

Attributs		Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Queue	5/12
Mod. de dégâts	+ 2d6	4-6	Patte arrière droite	5/12
Points de magie	7	7-9	Patte arrière gauche	5/12
Mouvement	6 m	10-12	Arrière-train	5/13
Bonus d'initiative	13	13-14	Poitrail	5/14
		15-16	Patte avant droite	5/12
		17-20	Patte avant gauche	5/12
			Tête	5/13

Armure : Écailles épaisses

Capacités : Camouflage, Sang Froid

Compétences : Athlétisme 52 %, Endurance 66 %, Esquive 40 %, Force Brute 83 %, Perception 48 %, Volonté 34 %

Magie : Aucune

Style de Combat : La Mort Cachée (morsure, balayage de queue) 67 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	TG	M	1d10 + 2d6	Comme la tête
Queue	TG	L	1d8 + 2d6	Comme la queue

ELFE

Attributs		Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	0/6
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche	0/6
Points de magie	16	7-9	Abdomen	0/7
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/8
Bonus d'initiative	14	13-15	Bras droit	0/5
		16-18	Bras gauche	0/5
		19-20	Tête	0/6

Armure : Aucune armure naturelle. Les guerriers peuvent porter n'importe quelle armure.

Capacité : Sens de la Vie, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 52 %, Bagarre 42 %, Connaissance (Féerie) 62 %, Coutumes 72 %, Endurance 42 %, Esquive 52 %, Force Brute 47 %, Perception 69 %, Perspicacité 69 %, Savoir Régional 72 %, Tromperie 67 %, Volonté 56 %

Magie : Magie Populaire 64 %

Sorts : Lumière, Mobilité, Mortelame, Séduction, Sommeil, Vigueur

Style de Combat : Guerrier Elfe (arc, bouclier, épée, lance) 62 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Arc long	TG	—	1d8 + 1d2	4/7
Écu	G	C	1d4 + 1d2	6/12
Épée longue	M	L	1d8 + 1d2	6/12
Grande lance	G	TL	1d10 + 1 + 1d2	4/10

FOURMI GÉANTE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1 Patte arrière droite	4/6
Mod. de dégâts	+ 1d2	2 Patte arrière gauche	4/6
Points de magie	4	3 Patte milieu droite	4/6
Mouvement	12 m	4 Patte milieu gauche	4/6
Bonus d'initiative	11	5-9 Abdomen	4/8
		10-13 Thorax	4/9
		14 Patte avant droite	4/6
		15 Patte avant gauche	4/6
		16-20 Tête	4/7

Armure : Chitine

Capacités : Armes Naturelles Formidables, Esprit Collectif, Venimeux

Compétences : Athlétisme 67 %, Endurance 74 %, Esquive 56 %, Force Brute 68 %, Perception 53 %, Pistage 66 %, Volonté 48 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Fourmi (mandibules et dard) 67 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dard	M	M	1d4 + 1d2	Comme l'abdomen
Morsure	M	T	1d6 + 1d2	Comme la tête

GOBELIN/ORC

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3 Jambe droite	1/5
Mod. de dégâts	Aucune	4-6 Jambe gauche	1/5
Points de magie	11	7-9 Abdomen	1/6
Mouvement	6 m	10-12 Poitrine	1/7
Bonus d'initiative	11	13-15 Bras droit	1/4
		16-18 Bras gauche	1/4
		19-20 Tête	1/5

Armure : Peau épaisse. Certains portent une armure récupérée.

Capacités : Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 52 %, Bagarre 52 %, Endurance 48 %, Esquive 62 %, Force Brute 42 %, Perception 61 %, Tromperie 57 %, Volonté 42 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Guerrier Gobelin (bouclier, épée courte, fronde, lance) 62 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée courte	M	C	1d6	6/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1	4/5
Rondache	G	C	1d4	4/9

GOULE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3 Jambe droite	1/6
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6 Jambe gauche	1/6
Points de magie	4	7-9 Abdomen	1/7
Mouvement	6 m	10-12 Poitrine	1/8
Bonus d'initiative	14	13-15 Bras droit	1/5
		16-18 Bras gauche	1/5
		19-20 Tête	1/6

Armure : Peau durcie. Certaines goules peuvent porter une armure, si elles ont été enterrées avec.

Capacités : Mort-vivant, Régénération, Sens de la Mort

Compétences : Athlétisme 51 %, Bagarre 71 %, Endurance 58 %, Esquive 48 %, Force Brute 50 %, Perception 47 %, Volonté 38 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Horreur sans Vie (griffes, dents) 71 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	P	T	1d4 + 1d2	Comme les bras
Morsure	P	T	1d3 + 1d2	Comme la tête

GRIFFON/HIPPOGRIFFE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-2 Patte arrière droite	1/11
Mod. de dégâts	+ 1d12	3-4 Patte arrière gauche	1/11
Points de magie	11	5-7 Arrière-train	1/12
Mouvement	8 m, 18 m (vol)	8-10 Poitrail	2/13
Bonus d'initiative	18	11-12 Aile droite	2/10
		13-14 Aile gauche	2/10
		15-16 Patte avant droite	2/11
		17-18 Patte avant gauche	2/11
		19-20 Tête	2/11

Armure : Peau et plumes

Capacités : Attaque en Piqué, Vol

Compétences : Athlétisme 76 %, Endurance 64 %, Esquive 66 %, Force Brute 78 %, Perception 64 %, Vol 76 %, Volonté 52 %

Magie : Aucune

Style de Combat : La Mort Venue d'en Haut (bec, serres) 86 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bec	TG	M	1d10 + 1d12	Comme la tête
Serres	TG	L	1d8 + 1d12	Comme les pattes

HALFELIN

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	0/4
Mod. de dégâts	- 1d4	4-6	Jambe gauche	0/4
Points de magie	11	7-9	Abdomen	0/5
Mouvement	4 m	10-12	Poitrine	0/6
Bonus d'initiative	14	13-15	Bras droit	0/3
		16-18	Bras gauche	0/3
		19-20	Tête	0/4

Armure : Aucune

Capacités : Aucune

Compétences : Artisanat (au choix) 57 %, Athlétisme 41 %, Bagarre 41 %, Connaissance (agriculture) 56 %, Coutumes 66 %, Discrétion 67 %, Endurance 62 %, Esquive 68 %, Force Brute 35 %, Passepasse 55 %, Perception 64 %, Perspicacité 54 %, Savoir Régional 66 %, Tromperie 46 %, Volonté 52 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Gueux Halfelin (bouclier, épée, fronde) 51 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée courte (taille halfelin)	P	C	1d4 + 1 - 1d4	6/8
Fronde	G	—	1d8 - 1d4	1/2
Targe	M	C	1d3 - 1d4	6/9

HARPIE

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Griffe droite	1/5
Mod. de dégâts	Aucun	4-6	Griffe gauche	1/5
Points de magie	11	7-9	Abdomen	1/6
Mouvement	4 m, 12 m (vol)	10-12	Poitrine	0/7
Bonus d'initiative	17	13-15	Aile droite	1/4
		16-18	Aile gauche	1/4
		19-20	Tête	0/5

Armure : Plumes

Capacités : Attaque en Piqué, Vol

Compétences : Athlétisme 51 %, Endurance 42 %, Esquive 60 %, Force Brute 44 %, Perception 64 %, Tromperie 57 %, Vol 71 %, Volonté 42 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Lacérer et Attraper (griffes) 71 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Sabots	TG	L	1d6 + 1d12	Comme les pattes



HOMME-LÉZARD/OPHIDIEN

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Queue	3/6
Mod. de dégâts	+ 1d4	4-5	Jambe droite	3/6
Points de magie	11	6-7	Jambe gauche	3/6
Mouvement	6 m	8-10	Abdomen	3/7
Bonus d'initiative	13	11-14	Poitrine	3/8
		15-16	Bras droit	3/5
		17-18	Bras gauche	3/5
		19-20	Tête	3/6

Armure : Écailles épaisses. Les guerriers peuvent porter n'importe quelle armure.

Capacités : Sang Froid, Vision Nocturne

Compétences : Artisanat (primitif, au choix) 56 %, Athlétisme 59 %, Bagarre 59 %, Coutumes 56 %, Endurance 66 %, Esquive 56 %, Force Brute 62 %, Natation 69 %, Perception 54 %, Perspicacité 44 %, Savoir Régional 66 %, Volonté 52 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Guerrier Homme-Lézard (hache de pierre, lance courte, rondache) 69 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	M	T	1d4 + 1d4	Comme les bras
Hache de pierre	M	M	1d6 + 1 + 1d4	4/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d4	4/5
Morsure	M	M	1d6 + 1d4	Comme la tête
Queue	M	L	1d4 + 1d4	Comme la queue
Rondache	G	C	1d3 + 1 + 1d4	4/9

HYBRIDE DU CHAOS

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite	1/7
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche	1/7
Points de magie	11	7-9	Abdomen	1/8
Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	1/9
Bonus d'initiative	11	13-15	Bras droit	1/6
		16-18	Bras gauche	1/6
		19-20	Tête	1/7

Armure : Peau épaisse

Capacités : Immunité (maladies), Souillure Chaotique

Compétences : Athlétisme 44 %, Bagarre 54 %, Endurance 62 %, Esquive 42 %, Force Brute 46 %, Perception 62 %, Savoir Régional 52 %, Survie 67 %, Volonté 52 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Ravageur Hybride (bouclier, lance, masse) 64 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Défenses	G+	TL	1d12 + 2d10	Comme la tête
Piétinement	G+	T	4d10	Comme les pattes
Trompe	G+	TL	1d10 + 2d10	Comme la trompe
Rondache	M	C	1d4 + 1d2	4/9

LÉZARD GÉANT

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Queue	3/7
Mod. de dégâts	+ 1d6	4-5	Patte arrière droite	3/7
Points de magie	7	6-7	Patte arrière gauche	3/7
Mouvement	10 m	8-10	Arrière-train	3/8
Bonus d'initiative	14	11-14	Poitrail	3/9
		15-16	Patte avant droite	3/6
		17-18	Patte avant gauche	3/6
		19-20	Tête	3/7

Armure : Écailles épaisses

Capacités : Adhérence (certains lézards uniquement), Intimidation, Sang Froid

Compétences : Athlétisme 65 %, Discrétion 68 %, Endurance 56 %, Esquive 72 %, Force Brute 58 %, Perception 68 %, Pistage 55 %, Volonté 44 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Chasseur Écaillé (griffes, morsure) 75 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	M	M	1d4 + 1d6	Comme les pattes
Morsure	M	T	1d6 + 1d6	Comme la tête

LION

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-2	Patte arrière droite	1/7
Mod. de dégâts	+ 1d8	3-4	Patte arrière gauche	1/7
Points de magie	7	5-7	Arrière-train	1/8
Mouvement	8 m	8-10	Poitrail	1/9
Bonus d'initiative	15	11-13	Patte avant droite	1/7
		14-16	Patte avant gauche	1/7
		17-20	Tête	3/7

Armure : Crinière et peau

Capacités : Intimidation, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 66 %, Endurance 52 %, Esquive 54 %, Force Brute 61 %, Perception 50 %, Volonté 44 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Roi Tueur (griffes, morsure) 76 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	G	M	1d6 + 1d8	Comme les pattes
Morsure	G	C	1d8 + 1d8	Comme la tête

LOUP

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-2	Patte arrière droite	1/4
Mod. de dégâts	- 1d2	3-4	Patte arrière gauche	1/4
Points de magie	7	5-7	Arrière-train	1/5
Mouvement	8 m	8-10	Poitrail	1/6
Bonus d'initiative	12	11-13	Patte avant droite	1/4
		14-16	Patte avant gauche	1/4
		17-20	Tête	1/4

Armure : Fourrure

Capacités : Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 59 %, Endurance 62 %, Esquive 52 %, Force Brute 36 %, Perception 60 %, Pistage 64 %, Volonté 44 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Meute Sauvage (morsure) 59 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	P	T	1d4 - 1d2	Comme la tête

MAMMOUTH

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-2	Patte arrière droite	9/19
Mod. de dégâts	+ 2d10	3-4	Patte arrière gauche	9/19
Points de magie	11	5-8	Arrière-train	9/20
Mouvement	10 m	9-12	Poitrail	9/21
Bonus d'initiative	11	13-14	Patte avant droite	9/19
		15-16	Patte avant gauche	9/19
		17	Trompe	9/18
		18-20	Tête	9/19

Armure : Peau et fourrure laineuse

Capacités : Intimidation, Piétinement

Compétences : Athlétisme 58 %, Endurance 92 %, Esquive 22 %, Force Brute 130 %, Perception 52 %, Volonté 52 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Piétinement (défenses, piétinement, trompe) 78 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Défenses	G+	TL	1d12 + 2d10	Comme la tête
Piétinement	G+	T	4d10	Comme les pattes
Trompe	G+	TL	1d10 + 2d10	Comme la trompe

MINOTAURE

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite	0/7
Mod. de dégâts	+ 1d6	4-6	Jambe gauche	0/7
Points de magie	11	7-9	Abdomen	0/8
Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	0/9
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit	0/6
		16-18	Bras gauche	0/6
		19-20	Tête	3/7

Armure : Cornes et peau. Les guerriers peuvent porter n'importe quelle armure.

Capacités : Aucune

Compétences : Athlétisme 57 %, Bagarre 57 %, Connaissance (élevage) 66 %, Coutumes 66 %, Endurance 66 %, Esquive 40 %, Force Brute 79 %, Perception 54 %, Perspicacité 44 %, Savoir Régional 56 %, Volonté 42 %

Magie : Certaines hordes peuvent avoir des prêtres et des chamanes. La sorcellerie est plutôt évitée.

Style de Combat : Guerrier Minotaure (armes à 2 mains, aspis, cornes, grande lance utilisée à 1 main) 67 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Aspis (surtout utilisé dans les batailles rangées)	E	M	1d4 + 1d6	6/15
Cornes	G	M	1d8 + 1d6	Comme la tête
Énorme hache	E	TL	2d8 + 2 + 1d6	6/12
Grande lance	TG	TL	1d10 + 1 + 1d6	4/10

NAIN

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite	0/7
Mod. de dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe gauche	0/7
Points de magie	11	7-9	Abdomen	0/8
Mouvement	4 m	10-12	Poitrine	0/9
Bonus d'initiative	12	13-15	Bras droit	0/6
		16-18	Bras gauche	0/6
		19-20	Tête	3/7

Armure : Aucune naturelle. Les guerriers favorisent les armures lourdes.

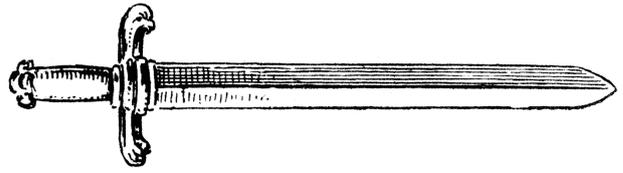
Capacités : Sens de la Terre, Vision Nocturne

Compétences : Artisanat (maçonnerie) 64 %, Artisanat (métallurgie) 64 %, Athlétisme 47 %, Bagarre 57 %, Connaissance (sous-sol) 66 %, Coutumes 76 %, Endurance 72 %, Esquive 42 %, Force Brute 66 %, Perception 54 %, Perspicacité 44 %, Savoir Régional 56 %, Survie 47 %, Tromperie 54 %, Volonté 42 %

Magie : Magie Populaire 42 % (Fracasser, Lumière, Polir, Puissance, Réparation, Verrouiller) Les spécialistes préfèrent la sorcellerie, mais toutes les voies magiques leur sont ouvertes.

Style de Combat : Guerrier Nain (arbalète, bouclier, hache, marteau) 67 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Arbalète	TG	—	1d10	4/8
Bouclier viking	G	C	1d4 + 1d2	4/18
Grand marteau	TG	L	1d10 + 3 + 1d2	4/10
Hache de bataille	M	M	1d6 + 1 + 1d2	4/8



OGRE

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite	2/9
Mod. de dégâts	+ 1d8	4-6	Jambe gauche	2/9
Points de magie	11	7-9	Abdomen	2/10
Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	2/11
Bonus d'initiative	8 (pénalité d'armure incluse)	13-15	Bras droit	2/8
		16-18	Bras gauche	2/8
		19-20	Tête	2/9

Armure : Haillons de fourrure et de cuir

Capacités : Aucune

Compétences : Athlétisme 50 %, Bagarre 60 %, Endurance 62 %, Esquive 42 %, Force Brute 84 %, Perception 38 %, Pistage 56 %, Savoir Régional 40 %, Survie 53 %, Volonté 42 %

Magie : Les ogres intelligents peuvent connaître la magie populaire ou l'animisme.

Style de Combat : Gros Trucs qui Frappent (massue, marteau, lancer de rochers) 70 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Immense massue	E	TL	2d8 + 1d8	4/10

OURS

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3	Jambe droite	3/10
Mod. de dégâts	+ 1d12	4-6	Jambe gauche	3/10
Points de magie	7	7-9	Abdomen	3/11
Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	3/12
Bonus d'initiative	13	13-15	Bras droit	3/10
		16-18	Bras gauche	3/10
		19-20	Tête	3/10

Armure : Fourrure épaisse

Capacités : Intimidation, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 68 %, Discrétion 66 %, Endurance 66 %, Esquive 46 %, Force Brute 79 %, Natation 68 %, Perception 60 %, Pistage 66 %, Survie 60 %, Volonté 44 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Furie Ours (griffes, morsure) 78 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	TG	L	1d8 + 1d12	Comme les pattes
Morsure	G	C	1d8 + 1d12	Comme la tête

SANGLIER

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV	
Points d'action	2	1-3	Patte arrière droite	2/7
Mod. de dégâts	+ 1d4	4-6	Patte arrière gauche	2/7
Points de magie	7	7-9	Arrière-train	2/8
Mouvement	8 m	10-12	Poitrail	2/9
Bonus d'initiative	11	13-15	Patte avant droite	2/7
		16-18	Patte avant gauche	2/7
		19-20	Tête	2/7

Armure : Pelage dru

Capacités : Fousseur, Frénésie

Compétences : Athlétisme 57 %, Endurance 62 %, Esquive 42 %, Force Brute 63 %, Perception 48 %, Volonté 32 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Charge Grondante (défenses) 67 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Défenses	M	C	1d6 + 1d4	Comme la tête

SCARABÉE GÉANT

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV	
Points d'action	2	1	Patte arrière droite	5/7
Mod. de dégâts	+ 1d6	2	Patte arrière gauche	5/7
Points de magie	4	3	Patte milieu droite	5/7
Mouvement	12 m	4	Patte milieu gauche	5/7
Bonus d'initiative	11	5-9	Abdomen	5/9
		10-13	Thorax	5/10
		14	Patte avant droite	5/7
		15	Patte avant gauche	5/7
		16-20	Tête	5/8

Armure : Chitine

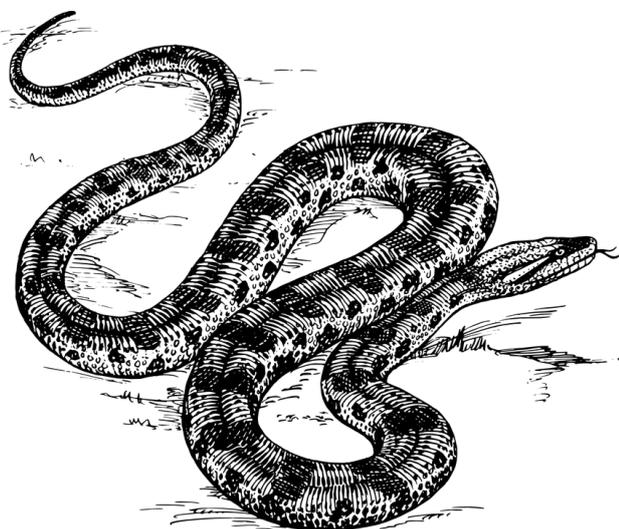
Capacités : Armes naturelles formidables, Fousseur

Compétences : Athlétisme 62 %, Endurance 74 %, Esquive 26 %, Force Brute 68 %, Perception 53 %, Volonté 38 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Morsure de Scarabée (mandibules) 72 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Mandibules	M	T	1d6 + 1d6	Comme la tête



SCORPION GÉANT

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV	
Points d'action	3	1-2	Queue	6/8
Mod. de dégâts	+ 1d8	3	Patte arrière droite	6/7
Points de magie	4	4	Patte arrière gauche	6/7
Mouvement	8 m	5	Patte milieu droite	6/7
Bonus d'initiative	13	6	Patte milieu gauche	6/7
		7	Patte avant droite	6/7
		8	Patte avant gauche	6/7
		9-12	Thorax	6/9
		13-15	Pince droite	6/8
		16-18	Pince gauche	6/8
		19-20	Céphalothorax	6/10

Armure : Chitine

Capacités : Adhérence, Armes Naturelles Formidables, Fousseur, Venimeux

Compétences : Athlétisme 65 %, Discrétion 65 %, Endurance 64 %, Esquive 72 %, Force Brute 71 %, Perception 53 %, Volonté 48 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Horreur Pinçante (dard, pinces) 75 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dard	G	TL	1d6 + 1d8 + venin	Comme la queue
Pinces	TG	L	1d8 + 1d8	Comme les pinces

SERPENT GÉANT

Attributs	1d20	Localisations	PA/PV	
Points d'action	2	1-3	Pointe de la queue	4/13
Mod. de dégâts	+ 1d4	4-5	Milieu du segment postérieur	4/13
Points de magie	7	6-7	Avant du segment postérieur	4/13
Mouvement	8 m	8-9	Arrière du segment central	4/14
Bonus d'initiative	11	10-12	Milieu du segment central	4/14
		13-14	Avant du segment central	4/14
		15-16	Arrière du segment antérieur	4/13
		17-18	Milieu du segment antérieur	4/13
		19-20	Tête	4/13

Armure : Écailles

Capacités : Agrippement, Camouflage ou Attaque de Regard (hypnose), Sang Froid

Compétences : Athlétisme 79 %, Discrétion 71 %, Endurance 66 %, Esquive 68 %, Force Brute 91 %, Perception 59 %, Volonté 54 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Mort Étouffante (constriction, morsure et torsion) 79 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Balayage de queue	E	TL	1d6 + 2d6	Comme la pointe de la queue
Constriction	E	T	2d6	Comme le milieu du segment central
Morsure	TG	TL	1d8 + 2d6	Comme la tête

SLARGR

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3 Queue	2/9
Mod. de dégâts	+ 1d10	4-5 Patte arrière droite	3/9
Points de magie	11	6-7 Patte arrière gauche	3/9
Mouvement	6 m	8-10 Abdomen	3/10
Bonus d'initiative	12	11-14 Poitrine	3/11
		15-16 Bras droit	4/8
		17-18 Bras gauche	4/8
		19-20 Tête	4/9

Armure : Écailles épaisses

Capacités : Agrippement, Armes Naturelles Formidables, Camouflage, Flairer le Sang

Compétences : Athlétisme 55 %, Discrétion 64 %, Endurance 68 %, Esquive 46 %, Force Brute 77 %, Perception 62 %, Pistage 70 %, Volonté 52 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Chasseur Slargr (griffes, mâchoire et queue) 75 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	G	M	1d8 + 1d10	Comme les bras
Morsure	G	C	1d8 + 1d10	Comme la tête
Queue	G	L	1d6 + 1d10	Comme la queue

SCARABÉE GÉANT

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3 Queue	2/9
Mod. de dégâts	+ 1d12	4-5 Patte arrière droite	2/9
Points de magie	7	6-7 Patte arrière gauche	2/10
Mouvement	8 m	8-10 Abdomen	2/11
Bonus d'initiative	15	11-14 Poitrine	2/9
		15-16 Bras droit	2/9
		17-18 Bras gauche	2/9
		19-20 Tête	4/9

Armure : Écailles épaisses

Capacités : Intimidation, Sauter, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 78 %, Discrétion 69 %, Endurance 66 %, Esquive 52 %, Force Brute 84 %, Perception 50 %, Pistage 66 %, Volonté 44 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Chasseur Slargr (griffes, mâchoire et queue) 75 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	G	M	1d8 + 1d12	Comme les pattes
Morsure	TG	M	1d10 + 1d12	Comme la tête

SQUELETTE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-3 Jambe droite	0/5
Mod. de dégâts	Aucun	4-6 Jambe gauche	0/5
Points de magie	16	7-9 Abdomen	0/6
Mouvement	6 m	10-12 Poitrine	0/7
Bonus d'initiative	14	13-15 Bras droit	0/4
		16-18 Bras gauche	0/4
		19-20 Tête	0/5

Armure : Aucune

Capacités : Mort-vivant

Compétences : Athlétisme 68 %, Bagarre 68 %, Endurance 44 %, Esquive 72 %, Force Brute 45 %, Perception 57 %, Volonté 72 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Guerrier Squelette (épée, lance, pelta) 68 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée courte	M	C	1d6	6/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1	4/5
Pelta	G	C	1d4	4/12

TIGRE

Attributs	Id20	Localisations	PA/PV
Points d'action	3	1-2 Patte arrière droite	2/8
Mod. de dégâts	+ 1d10	3-4 Patte arrière gauche	2/8
Points de magie	7	5-7 Arrière-train	2/9
Mouvement	8 m	8-10 Poitrail	2/10
Bonus d'initiative	16	11-13 Patte avant droite	2/8
		14-16 Patte avant gauche	2/8
		17-20 Tête	2/8

Armure : Fourrure et peau

Capacités : Camouflage, Intimidation, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 71 %, Discrétion 72 %, Endurance 66 %, Esquive 68 %, Force Brute 68 %, Perception 60 %, Pistage 56 %, Volonté 54 %

Magie : Aucune

Style de Combat : La Mort à Rayures (griffes, morsure) 81 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	G	M	1d6 + 1d10	Comme les pattes
Morsure	G	C	1d8 + 1d10	Comme la tête

TROLL

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite	3/8
Mod. de dégâts	+ 1d8	4-6	Jambe gauche	3/8
Points de magie	11	7-9	Abdomen	3/9
Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	3/10
Bonus d'initiative	11	13-15	Bras droit	3/7
		16-18	Bras gauche	3/7
		19-20	Tête	3/8

Armure : Peau épaisse verruqueuse

Capacités : Immunité (armes ordinaires), Vision dans le Noir

Compétences : Athlétisme 51 %, Bagarre 71 %, Discrétion 61 %, Endurance 64 %, Esquive 42 %, Force Brute 73 %, Perception 51 %, Tromperie 47 %, Volonté 42 %

Magie : Certains trolls connaissent la magie populaire à 48 % (Extinction ou Ténèbres, plus 1d3 autres)

Style de Combat : Furie Troll (massue, maillet, roc lancé) 61 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Maillet	E	TL	1d12 + 3 + 1 d8	4/10
Massue (taille troll)	G	M	1d8 + 1d8	4/10
Poings	G	M	1d4 + 1d8	Comme les bras
Roc lancé	G	—	1d6 + 1d8	—

LIEN TÉNÉBREUX DU TROLL

1d100	Force du lien
01-20	Lien très faible. Le troll peut vivre sans gêne sous un ciel légèrement couvert. Sa fatigue augmente d'un niveau dans des conditions plus dégagées.
21-40	Lien faible. Le troll peut vivre sans gêne sous un ciel complètement couvert. Sa fatigue augmente de trois niveaux dans des conditions plus dégagées.
41-60	Lien moyen. La fatigue du troll augmente de 5 niveaux sous la lumière du jour, quelle que soit la couverture nuageuse.
61-80	Lien fort. Comme ci-dessus, mais le troll subit 1 point de dégâts par heure à chaque localisation.
81-00	Lien très fort. La lumière du jour, sous quelque forme que ce soit, pétrifie le troll en 1d6 + 4 rounds.

ZOMBIE

Attributs		1d20	Localisations	PA/PV
Points d'action	2	1-3	Jambe droite	0/4
Mod. de dégâts	- 1d2	4-6	Jambe gauche	0/4
Points de magie	0	7-9	Abdomen	0/5
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/6
Bonus d'initiative	10	13-15	Bras droit	0/3
		16-18	Bras gauche	0/3
		19-20	Tête	0/4

Armure : Aucune

Capacités : Mort-vivant

Compétences : Athlétisme 38 %, Bagarre 58 %, Endurance 58 %, Esquive 38 %, Force Brute 40 %, Perception 40 %, Volonté 48 %

Magie : Aucune

Style de Combat : Bagarre 58 %

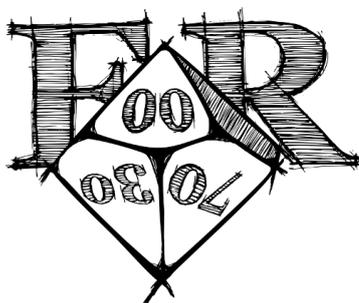
Arme	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	P	T	1 + maladie	Comme la tête
Poings	P	C	1d3 - 1d2	Comme les bras



Mythras

MINIBESTIAIRE

Grâce à cette aide de jeu, vous aurez à portée de main les statistiques de plus de soixante créatures et personnages non joueurs. Cela facilitera votre préparation d'aventures ou vos séances d'improvisation !



CRÉEZ, JOUEZ RÊVEZ !

CONTACTEZ-NOUS

Notre site : <https://d100.fr>

Twitter : <https://twitter.com/d100fr>

d100.fr est un label du Scriptorium, collectif de création et de traduction de fictions

<https://www.le-scriptorium.fr>

*MYTHRAS est produit par d100.fr avec
l'autorisation de The Design Mechanism*

