

animalerie

La faune

Etant donné qu'en 2110, la faune et la flore se portent à merveille, que de nombreux animaux échappés de zoos se portent à merveille, il est tout à fait possible de rencontrer les animaux les plus inhabituels un peu partout. En plus, vu la population humaine, on peut dire qu'ils ont la paix. En fait, ils sont maintenant répartis dans quasiment toutes nos vastes et vides campagnes, et il est possible de croiser un tigre dans la banlieue de Paris, en train de chasser la gazelle ou le buffle.

Aussi, je crois qu'un petit bestiaire ne peut pas faire de mal. La dénomination est générique, en fait cela définit aussi les animaux du même type. de même il peut y avoir quelques différences d'un animal à l'autre dans une même race.

La vitesse est la vitesse maximale (un sprint) dans le milieu le plus adapté à l'animal.

Le D est le ou les dés à lancer pour savoir le nombre d'animaux que l'on peut rencontrer à la fois.

Pour les prédateurs, je considère qu'ils sont Expert en combat quand ils sont matures, Averti quand ils sont encore jeunes, et Débutant très jeune.

Pour les autres, ils sont Averti quand ils sont matures, et Débutant plus jeune.

Belette (Hermine, Vison, Blaireau)

Force	Agilité	Endurance	Perception
-1	3	-1	3

Armure	Déplacement	Masse
0	1 / 15 km/h	5 à 10 kg

Pouvoirs : griffe, mâchoire

Talent : creuse 2

D : 1 - 2

Bison

Force	Agilité	Endurance	Perception
5	1	6	2

Armure	Déplacement	Masse
2	2 / 40 km/h	500-1000 kg

Pouvoirs : corne 1, piétinement sabot 1

Talent :

D : 1d100

Boa

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	-2	3	-1

Armure	Déplacement	Masse
0	0 / 15 km/h	15-20 kg

Pouvoirs : morsure, entortillé quelqu'un 2

Talent : grimpe 1

D : 1

Cerf

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	2	5	2

Armure	Déplacement	Masse
1	5 / 78 km/h	300 à 500 kg

Pouvoirs : corne 1, piétinement sabot

Talent :

D : 1d10

Chameau/Dromadaire

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	1	4	2

Armure	Déplacement	Masse
1	2 / 25 km/h	500 à 700 kg

Pouvoirs : mâchoire, sabot

Talent : survie en désert expert, crachat expert

D : 1d10

Chat

Force	Agilité	Endurance	Perception
-3	5	-1	4

Armure	Déplacement	Masse
0	3 / 45 km/h	1 à 6 kg

Pouvoirs : vision nocturne, griffe, morsure

Talent : chasseur expert, acrobate expert

D : 1-2

Chauve-Souris

Force	Agilité	Endurance	Perception
-3	5	-3	5

Armure	Déplacement	Masse
0	4 / 60 km/h	1 kg

Pouvoirs : sonar

Talent : esquive expert

D : 2d10

Cheval petit

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	2	4	1
Armure	Déplacement	Masse	
1	4 / 60 km/h	300 kg	

Pouvoirs : sabot, mâchoire

Talent :

D : 1d10

Cheval Moyen

Force	Agilité	Endurance	Perception
5	1	5	1
Armure	Déplacement	Masse	
1	4 / 60 km/h	500 kg	

Pouvoirs : sabot, morsure

Talent :

D : 1d10

Cheval Lourd

Force	Agilité	Endurance	Perception
6	0	5	1
Armure	Déplacement	Masse	
2	3 / 45 km/h	750-1000 kg	

Pouvoirs : sabot, mâchoire

Talent :

D : 1d10

Chèvre/Mouton

Force	Agilité	Endurance	Perception
1	0	3	2
Armure	Déplacement	Masse	
0	2 / 25 km/h	50 à 80 kg	

Pouvoirs : sabot, corne, mâchoire

Talent : faire de la laine

D : 1d10

Chien Sauvage

Force	Agilité	Endurance	Perception
2	2	3	5
Armure	Déplacement	Masse	
0	3 / 45 km/h	50 à 70 kg	

Pouvoirs : mâchoire 1, odorat 6

Talent : pistage expert, chasseur expert

D : 2d10

Chimpanzé

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	4	2	3
Armure	Déplacement	Masse	
0	1 / 20 km/h	50-70 kg	

Pouvoirs : mâchoire

Talent : acrobate expert

D : 2d10

Cochon, Sanglier

Force	Agilité	Endurance	Perception
2	0	4	3
Armure	Déplacement	Masse	
1	1 / 15 km/h	80 à 150 kg	

Pouvoirs : mâchoire

Talent : bouffe n'importe quoi

D : 1d10

Crocodile

Force	Agilité	Endurance	Perception
6	0	6	1
Armure	Déplacement	Masse	
3	0 / 12 km/h	500 à 1000 kg	

Pouvoirs : mâchoire 3, amphibie

Talent : ressemble à un tronc d'arbre

D : 1d10

Dauphin

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	3	2	4
Armure	Déplacement	Masse	
1	4 / 60 km/h	200 kg	

Pouvoirs : sonar, morsure, queue

Talent : chasseur expert

D : 1d10

Eléphant

Force	Agilité	Endurance	Perception
8	-1	7	-1
Armure	Déplacement	Masse	
4	3 / 40 km/h	3000 à 5000kg	

Pouvoirs : corne, trompe, piétinement 10

Talent : saisir les choses avec la trompe Averti

D : 2d10

Gazelle

Force	Agilité	Endurance	Perception
0	4	-1	2
Armure	Déplacement	Masse	
0	6 / 90 km/h	45 kg	

Pouvoirs : corne, sabot, saut 10 à 12 m

Talent :

D : 1d100

Gorille

Force	Agilité	Endurance	Perception
7	3	5	3
Armure	Déplacement	Masse	
1	2 / 30 km/h	200 kg	

Pouvoirs :

Talent : grimpé aux arbres averti

D : 2d10

Guépard

Force	Agilité	Endurance	Perception
1	6	0	4
Armure	Déplacement	Masse	
0	7 / 105 km/h	40 kg	

Pouvoirs : griffe, mâchoire 1, saut 10 m

Talent : chasseur averti

D : 1-2

Hyène

Force	Agilité	Endurance	Perception
2	2	2	3
Armure	Déplacement	Masse	
1	4 / 65 km/h	80 kg	

Pouvoirs : mâchoire 3

Talent : bouffe n'importe quoi

D : 3d10

Jaguar

Force	Agilité	Endurance	Perception
2	5	3	4
Armure	Déplacement	Masse	
0	5 / 75 km/h	100-150 kg	

Pouvoirs : griffe 1, mâchoire 1, vision nocturne, saut 10 m

Talent : chasseur expert, adore l'eau, grimpe aux arbres Averti

D : 1

Léopard

Force	Agilité	Endurance	Perception
1	7	2	4
Armure	Déplacement	Masse	
0	4 / 60 km/h	70 kg	

Pouvoirs : griffe 1, mâchoire 1, vision nocturne, saut 10m

Talent : chasseur expert, grimpeur expert

D : 1-2

Lion

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	5	5	3
Armure	Déplacement	Masse	
1	5 / 80 km/h	180-200 kg	

Pouvoirs : griffe 2, mâchoire 2, vision nocturne

Talent : se l'a coulé douce

D : 1d10

Loup

Force	Agilité	Endurance	Perception
2	3	4	5
Armure	Déplacement	Masse	
0	3 / 45 km/h	50 à 70 kg	

Pouvoirs : mâchoire 2, odorat 4

Talent : chasseur expert

D : 2d10

Lynx

Force	Agilité	Endurance	Perception
1	7	2	5
Armure	Déplacement	Masse	
0	3 / 45 km/h	20 -30 kg	

Pouvoirs : griffe, mâchoire, ouïe 4, vision nocturne

Talent : grimpeur expert

D : 1

Ours Petits

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	0	4	3
Armure	Déplacement	Masse	
1	3 / 45 km/h	100 kg	

Pouvoirs : griffe, mâchoire, odorat 2

Talent : goûteur de miel expert, grimper Averti

D : 1

Ours Moyen

Force	Agilité	Endurance	Perception
5	0	5	3
Armure	Déplacement	Masse	
1	3 / 45 km/h	300 kg	

Pouvoirs : griffe 1, mâchoire 1, odorat 2

Talent : grimper Averti

D : 1

Ours Grand

Force	Agilité	Endurance	Perception
6	0	6	3
Armure	Déplacement	Masse	
2	3 / 45 km/h	500 et + kg	

Pouvoirs : griffe 2, mâchoire 2, odorat 2

Talent : grimpeur débutant

D : 1

Pieuvre

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	4	3	0
Armure	Déplacement	Masse	
0	/ km/h	kg	

Pouvoirs : plusieurs attaques par round, se glisse dans de tout petit endroit

Talent :

D : 1

Puma

Force	Agilité	Endurance	Perception
3	5	3	4
Armure	Déplacement	Masse	
0	5 / 75 km/h	70-100 kg	

Pouvoirs : griffe 1, mâchoire 1, vision nocturne, saut 10 m

Talent : chasseur expert, grimpe aux arbres Averti

D : 1

Rat

Force	Agilité	Endurance	Perception
-3	1	-2	2
Armure	Déplacement	Masse	
0	0 / 10 km/h	0,3 à 1 kg	

Pouvoirs : résistance poison 2

Talent :

D : 1d100

Renard

Force	Agilité	Endurance	Perception
-1	2	-1	3
Armure	Déplacement	Masse	
0	1 / 15 km/h	2 à 3 kg	

Pouvoirs : odorat 2

Talent : dissimulation Averti

D : 1-2

Requin

Force	Agilité	Endurance	Perception
5	3	4	4
Armure	Déplacement	Masse	
2	4 / 60 km/h	100 à 1000 kg	

Pouvoirs : mâchoire 3, perception des champs électromagnétiques

Talent : chasseur expert

D : 1d10

Serpents

Force	Agilité	Endurance	Perception
-2	0	-2	-1
Armure	Déplacement	Masse	
0	-1 / 1,5 km/h	0,* kg	

Pouvoirs :

Talent : venin 1 à 7

D : 1

Taureau

Force	Agilité	Endurance	Perception
4	1	6	1
Armure	Déplacement	Masse	
2	4 / 60 km/h	500 kg	

Pouvoirs : corne 3

Talent :

D : 1d100

Tigre

Force	Agilité	Endurance	Perception
5	6	5	4
Armure	Déplacement	Masse	
0	5 / 70 km/h	250-300 kg	

Pouvoirs : mâchoire 2, griffe 2, vision nocturne

Talent : grimpeur averti, chasseur à l'affût expert

D : 1