



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Légendes des contrées oubliées > Aides de jeu >  
**Bestiaire**

# Bestiaire

mardi 9 novembre 2004, par [Merin](#)



Dans les Contrées Oubliées, la nature est en perpétuel changement, de nouvelles espèces apparaissent pour disparaître parfois aussitôt, et d'autres perdurent. C'est le cycle de la vie, peut-être un peu rapide me direz vous, mais tel est la nature des Contrées Oubliées.

Je me suis permis dans ce Bestiaire de faire référence aux créatures que décrit mon confrère, mais aussi amis, Miks le Spounge. Il ne m'en voudra pas non plus de l'avoir cité dans ce bestiaire, après tout, n'est-il pas une créature des Contrées Oubliées lui aussi ?

**Créature de Oïll** (Le Grimoire - Scenario La Relique)

---

Delphe Puissance Majeure. (Livre de base page 19)

**Dragoneau** (Livre de base page 21)

---

**Akeï** (Livre de base page 12)

**Araignée de Lune** (Livre de base page 15)

**Arhoulpe** (Livret fournit avec l'écran page 15)

---

**Ewador** Puissance Majeure. (Livre de base page 23)

**Fauves de Därh** (Livre de base page 25)

**Chevalier-Tonnerre** (Livre de base page 17)

**Flyslim** (Livre de base page 25)



**Jhûb Puissance Majeure** (Livre de base page 39)

---

**Glanür** (Livre de base page 29)

**Glöde** (Livre de base page 31)

**Gremûre commune**

**Gremûre sauvage** (référéncé dans le Grimoire page 10)

**Grôlbar** (Livre de base page 33)

---

**Kaboume**

**Korbacks** (quelques info dans le Grimoire)

**Kourikiki** (Livre de base page 39)

**Kreecchhh** (Le Grimoire page 64)

---

**Humain** (Livre de base page 35)

**Hûrl Puissance Mineure** (Livre de base page 37)

---

**Lîn** (Livre de base page 41)

**Lirmize**

Les lirmizes sont des sortes de grosses mouches vertes d'environ 10cm de long sur 5 de large. Ces insectes sont des parasites qui ont pour habitude de déposer une de leur larves dans un kaboume, et là, après un temps d'incubation de 12 jours (à la minute près), la larve de lirmize, qui est saturée en Sel Brun, explose, tuant le Kaboume infecté d'une manière fort salissante (d'où le nom, kaboume) et libérant un nouveau Lirmize (qui ne semble pas être touché par l'explosion).

**Înë Puissance Majeure** (Livre de base page 37)

---

Certains Mages très puissants et mal intentionnés ont réussi, grâce à la magie, à modifier les caractéristiques de certains Lirmizes pour que ceux-ci puissent élire domicile dans n'importe quel être vivant (en particulier humains, nains...), et ainsi les forcer à accomplir des missions suicides. Ces larves sont implantées dans l'individu choisi par magie, et peuvent être retirées de la même manière.

**Jagger** (Livre de base page 37)



Les mages usant de cette pratique sont heureusement fort rares mais aussi très puissants (la méthode à utiliser est en effet très complexe). Un individu qui possède une larve de Lirmize dans son organisme ressent une certaine gêne au niveau des cervicales, et une corolle pourpre presque noire va se dessiner autour de son cou tout au long de l'incubation. Lorsque la corolle fait le tour complet du cou, le Lirmize éclôt d'une manière funèbre pour son hôte...

---

**Mage** (Livre de base page 42)

**Méduses des marais** (quelques info dans le Grimoire page 48)

**Morbelins** (Livre de base page 47)

---

**Nain** (Livre de base page 51)

**Nymphette** (Livre de base page 55)

---

**Rautour** (Livre de base page 64)

**Ryads** (Livre de base page 65)

---

**Scorvolant** (Livret fournit avec l'écran page 15)

**Sirènes** (Livre de base page 65)

**Shlubote dévoreuse** (Le Grimoire - Scenario La Relique)

**Sorcière d'Ihz** (Livre de base page 71)

**Ssîn** (Livre de base page 71)

**Stiveniss Puissance Majeure** (Le Grimoire - Scenario La Relique)

---

**Thûl Puissance Mineure** (Livre de base page 95)

---

**Ver de Zhis** (Livre de base page 74)

**Volusk** (Livre de base page 95)

---



déchiqueter la tête avec ses griffes et remonter à l'abris des arbres aussitôt).

**Warks** (Voir chapitre sur les Nouvelles Races de Caratères)

Les Warks sont des Tigres Humanoïdes qui possèdent des crocs très développés (les crocs de la mâchoire supérieure sortent de la bouche et ont une longueur de 10 à 20cm). Leur fourrure est de couleur variable. Ils mesurent entre 1m70 et 2m10, et vivent en moyenne 70 ans

Les Warks furent créés par Zeafen dans le but de protéger les forêts et les étendues sauvages des abus des autres espèces dites "intelligentes" (sorte de gardes forestiers). Ils se rencontrent principalement dans les forêts, leur habitat naturel, mais restent généralement à l'écart, observant sans être vu. Ils sont spécialistes des attaques rapides et très violentes (tomber d'un arbre sur sa victime, lui

**Warks Générique** : FOR : 40% VIT : 40% AGI : 50%  
INT : 30% PER : 50% ITU : 50%.

**Wisks** (Le Grimoire - Scenario La Relique)

**Wuzz** (Livre de base page 75)

---

**Zboon à pustules** (Livre de base page 75)

**Zgii** (Livre de base page 75)