

THE ELDER SCROLLS

LE JEU DE ROLE

BESTIAIRE



VERSION 2

*« Moi aussi j'étais aventurier autrefois,
et puis j'ai pris une flèche dans le genou. »*

Garde de Blancherive, Bordeciel

D'après l'univers de

The Elder Scrolls



I. Introduction au bestiaire

Les êtres doués de raison	p.1
Les bêtes et monstres	p.3

II. Rang E

1. Animaux	p.4
2. Mort-vivants	p.5
3. Monstres	p.6
4. Humains	p.7

III. Rang D

1. Animaux	p.8
2. Mort-vivants	p.9
3. Monstre	p.10
4. Humains	p.11

IV. Rang C

1. Dwemers	p.12
2. Mort-vivants	p.13
3. Monstres	p.14
4. Humains	p.15

V. Rang B

1. Animaux	p.16
2. Mort-vivants	p.16
3. Machines	p.17
4. Sorciers	p.18
5. Monstres	p.18
6. Falmers	p.19
7. Drémoras	p.19
8. Dragons	p.19
9. Vampires	p.19

VI. Rang A

1. Daedras	p.20
2. Mort-vivants	p.20
3. Machines	p.20
4. Sorciers	p.21
5. Dremoras	p.21
6. Dragons	p.21
7. Vampires	p.22
8. Loup-garous	p.22

VII. Rang S

1. Daedras	p.23
2. Machines	p.23
3. Monstres	p.23
4. Dragons	p.24
5. Nécromants	p.25
6. Vampires	p.26

VIII. Invocations

IX. Crédits

I. Introduction au bestiaire

Pour accompagner ses quêtes, le MJ devra, à un moment ou à un autre, imposer des opposants dans l'aventure proposée aux PJs. C'est à cela que sert cette annexe car elle contient des fiches déjà préparés d'êtres de toutes sortes. Néanmoins la création de personnages adaptés au MJ et aux besoins de sa quête est conseillée, le contenu de ce document sert de modèle.

Le bestiaire comprend plusieurs catégories de fiches, triés par **niveaux de difficulté** : **S, A, B, C, D et E**. Le rang S représente les monstres légendaires les plus puissants de Tamriel, comme les dragons ou bien les seigneurs de guerre drémora, tandis que le rang E représente des êtres presque inoffensifs comme des vasards ou encore des nécromanciens débutants.

RANG	CORREPONDANCE DES NIVEAUX
S	Supérieur à 50
A	41 à 50
B	25 à 40
C	16 à 25
D	6 à 14
E	1 à 5

Il y a deux types de fiches d'ennemi : les **êtres doués de raison**, et les **bêtes ou monstres**.

Ce bestiaire est loin d'être représentatif de l'intégralité de l'univers de *The Elder Scrolls*. Nous vous recommandons de créer vos fiches d'ennemi adaptés à votre quête, en prenant les fiches présentes dans ce livre comme exemples.

Type de fiche 1 : les êtres doués de raison

Les fiches des êtres doués de raison sont caractérisées par :

- ▶ La **Santé**, dont le fonctionnement est identique à celui des joueurs
- ▶ Deux compétences de combat : **l'Attaque** et **l'Esquive (ou Blocage)**. Là aussi le fonctionnement est identique à celui de joueurs: un jet de D100 détermine si l'ennemi a réussi son action. L'attaque permet de déterminer si l'ennemi réussit à infliger des dégâts à sa cible, et l'esquive (ou blocage) permet de déterminer si l'ennemi subit les dégâts d'un coup qu'on lui assène.
 - ▶ Si le jet d'attaque est réussi, la cible reçoit les dégâts bruts indiqués dans la case **Dégâts**, sauf dans le cas d'un sort de magie où les dégâts sont indiqués avec son effet dans la case **Capacité**. Ils peuvent être répartis sur deux valeurs, représentant les dégâts infligés par **chacune des mains** : si les deux cases sont liées à une valeur, alors il faut effectuer **deux jets d'attaque différents** pour déterminer si chaque main réussit son attaque.

DRAUGR	
	SANTÉ 120
	ATTAQUE 35%
	ESQUIVE 15%
DÉGÂT	45
ARMURE	-
INVENTAIRE	
Hache nordique antique, poussière d'os 1D10 septims	
CAPACITÉ	
ÂME	Inférieure

25

25

L'ennemi est équipé de **deux armes à une main** : deux jets différents doivent être effectués pour déterminer si chaque main réussit à toucher la cible.

50

-

L'ennemi est équipé d'une **arme à deux mains** ou d'une **seule arme à une main** : un seul jet doit être effectué pour déterminer si l'attaque réussit à toucher la cible.

36

-

L'ennemi est équipé d'un **arc**. Un seul jet doit être effectué pour déterminer si la flèche atteint sa cible.



L'ennemi est équipé d'une **arme physique** : avec cette arme, il ne peut attaquer qu'au **corps à corps**. La main qui tient l'arme peut utiliser un sort de magie à la place.



L'ennemi est équipé d'un **bouclier** : il ne peut pas attaquer avec lui. Il remplace le fait de pouvoir esquiver et bloque les attaques physiques. Le blocage permet plus souvent d'éviter les dégâts que l'esquive.



L'ennemi est équipé d'un **arc** : avec cette arme, il peut **attaquer à distance** et inflige la quantité de dégât indiqué dans cette case, flèche comprise. La distance est indiquée dans la case «Capacité». Si le **jet d'attaque rate**, aucun dégât n'est infligé à la cible

► **L'Armure** de l'ennemi, localisée en fonction de la zone du corps :

- ▷ 1 : la tête
- ▷ 2 : le torse
- ▷ 3 : les bras
- ▷ 4 : les jambes

► **L'Inventaire** représente les pièces d'équipements et autres objets qui peuvent être récupérés par les joueurs une fois que cet ennemi sera vaincu

► **les Capacités** peuvent être de différentes natures :

- ▷ Les **sorts de magie**, avec leur coût et leurs effets
- ▷ Les **résistances élémentaires**, dont le score indiqué représente une quantité à **soustraire** lors d'une attaque basée sur un élément particulier

Exemple : un sort de destruction infligeant 20 points de dégâts de feu touche l'ennemi, qui possède une résistance au feu de 5. En conséquence, il subira $20 - 5 = 15$ points de dégâts de feu.

- ▷ Les **faiblesses élémentaires**, dont le score indiqué représente une quantité à **additionner** lors d'une attaque basée sur un élément particulier

Exemple : un sort de destruction infligeant 35 points de dégâts de glace touche l'ennemi, qui possède une faiblesse à la glace de 10. En conséquence, il subira $35 + 10 = 45$ points de dégâts de glace.

- ▷ Des **précisions diverses** sur les compétences, l'armement ou des règles spéciales de l'ennemi

► **L'Âme** qui peut être capturé dans une gemme (attention cependant à la puissance de l'âme qui ne peut pas aller dans toutes les gemmes)

CAPACITÉ

Boule de feu : inflige 20 points de dégâts de feu, portée 20

Résistance magie : 20

Faiblesse glace : 35

Type de fiche 2 : les bêtes et monstres

Le contenu d'une fiche d'ennemi de ce type est le suivant :

- ▶ La **Santé**, dont le fonctionnement est identique à celui des joueurs
- ▶ **l'Esquive** permet de déterminer si l'ennemi subit les dégâts d'un coup qu'on lui assène. Une bête ne **possède pas** de compétence **d'attaque** : leur instinct entraîne une meilleure maîtrise de leurs sens, leur permettant d'assurer chacun de leur assaut
- ▶ **l'Armure**, le plus souvent composés de poils ou de carapace solide voire des écailles
- ▶ les **Dégâts** que la bête inflige avec ses griffes, ses crocs et tout autre moyen offensif qui lui est naturellement donné pour attaquer. Certains monstres manipulent la magie, car sont eux même la création d'une certaine école de magie
- ▶ **l'Inventaire** représente ce qu'il peut être récupéré sur la bête une fois qu'elle a été vaincue
- ▶ **les Capacités** peuvent être de différentes natures :
 - ▷ Les **sorts de magie**, avec leur coût et leurs effets
 - ▷ Les **résistances élémentaires**, dont le score indiqué représente une quantité à **soustraire** lors d'une attaque basée sur un élément particulier
Exemple : un sort de destruction infligeant 20 points de dégâts de feu touche l'ennemi, qui possède une résistance au feu de 5. En conséquence, il subira $20 - 5 = 15$ points de dégâts de feu.
 - ▷ Les **faiblesses élémentaires**, dont le score indiqué représente une quantité à **additionner** lors d'une attaque basée sur un élément particulier
Exemple : un sort de destruction infligeant 35 points de dégâts de glace touche l'ennemi, qui possède une faiblesse à la glace de 10. En conséquence, il subira $35 + 10 = 45$ points de dégâts de glace.
- ▶ **l'Âme** qui peut être capturé dans une gemme (attention cependant à la puissance de l'âme qui ne peut pas aller dans toutes les gemmes)

		LOUP	
		SANTÉ	150
		ESQUIVE	15%
DÉGÂTS	35	ARMURE	4
INVENTAIRE			
Cuir de loup			
CAPACITÉ			
ÂME		Inférieure	

Certains sorts peuvent invoquer des êtres ou des monstres. Dans ce cas, il faut prendre la fiche de la partie **VIII. Invocations** (p.27)

II. Rang E

1. Animaux



RAGNARD

SANTÉ 110

ESQUIVE 15%

DÉGÂTS 30

ARMURE 2

INVENTAIRE

Baies

CAPACITÉ

ÂME

Inférieure



POISSON CARNASSIER

SANTÉ 140

ESQUIVE 15%

DÉGÂTS 35

ARMURE 4

INVENTAIRE

Oeufs

CAPACITÉ

ÂME

Inférieure



LOUP

SANTÉ 150

ESQUIVE 15%

DÉGÂTS 35

ARMURE 4

INVENTAIRE

Cuir de loup

CAPACITÉ

ÂME

Inférieure



CHIEN

SANTÉ 110

ESQUIVE 20%

DÉGÂTS 30

ARMURE 2

INVENTAIRE

CAPACITÉ

ÂME

Inférieure



VASARD	
SANTÉ	100
ESQUIVE	10%
DÉGÂTS	35
ARMURE	2
INVENTAIRE	
Oeufs, Grelots de la mort	
CAPACITÉ	
ÂME	Inférieure

2. Mort-vivants



DRAUGR	
SANTÉ	120
ATTAQUE	35%
ESQUIVE	15%
DÉGÂT	45
ARMURE	- ¹ - ² - ³ - ⁴
INVENTAIRE	
Hache nordique antique, poussière d'os 1D10 septims	
CAPACITÉ	
ÂME	Inférieure



DRAUGR FORCENÉ	
SANTÉ	140
ATTAQUE	35%
ESQUIVE	20%
DÉGÂT	45
ARMURE	- ¹ 10 ² 10 ³ - ⁴
INVENTAIRE	
Gantelets Fer, Bottes Fer, Epée Fer, poussière d'os 1D10 septims	
CAPACITÉ	
ÂME	Inférieure



SQUELETTE

SANTÉ 160

ATTAQUE 35%

ESQUIVE 15%

DÉGÂT	40		-	-
ARMURE	-	¹ -	² -	³ - ⁴

INVENTAIRE

Arc Nordique Antique, 1D10 flèches nordiques, poussière d'os
1D10 septims

CAPACITÉ

Résistance magique : 5

ÂME

Inférieure

3. Monstres



FEU FOLLET

SANTÉ 110

ESQUIVE 10%

DÉGÂTS 30 ARMURE 4

INVENTAIRE

CAPACITÉ

ÂME

Inférieure

4. Humains



BANDIT

SANTÉ	140
ATTAQUE	30%
BLOCAGE	15%

DÉGÂT	40				
ARMURE	-	10	4	4	
INVENTAIRE					
Armure Peau, Gantelets Peau, Bottes Peau, Epée fer, Bouclier peau 1D10 septims					
CAPACITÉ					
ÂME		Ordinaire			



HORS-LA-LOI

SANTÉ	160
ATTAQUE	35%
BLOCAGE	20%

DÉGÂT	45				
ARMURE	7	10	5	5	
INVENTAIRE					
Casque de fer, Armure de fer, Gantelets de fer, Bottes de fer, 2 Masses d'acier, vin alto 1D10 septims					
CAPACITÉ					
ÂME		Ordinaire			



BANDIT ARCHER

SANTÉ	120
ATTAQUE	30%
BLOCAGE	15%

DÉGÂT	50				
ARMURE	-	10	4	4	
INVENTAIRE					
Armure Peau, Gantelets Peau, Bottes Peau, Arc de chasse, 2D10 flèches d'acier 1D10 septims					
CAPACITÉ					
ÂME		Ordinaire			



SORCIER NOVICE

SANTÉ	160
ATTAQUE	35%
ESQUIVE	15%

DÉGÂT	40				
ARMURE	-	-	-	-	
INVENTAIRE					
Capuchon novice, robe d'une école de magie au choix niveau Novice, 1D10 septims					
CAPACITÉ					
<p>Boule de feu : 20 points de dégâts de feu, enflamme la cible (5 dégâts de feu par tour sur 2 tours), portée 10</p> <p>Givre : la cible subit un malus de -10 au tour suivant</p>					
ÂME		Ordinaire			

III. Rang D

1. Animaux

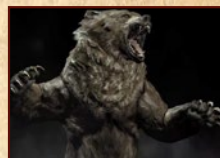


SMIDOLON

SANTÉ	190
ESQUIVE	25%
DÉGÂTS	55
ARMURE	10
INVENTAIRE	
Peau de smidolon	
CAPACITÉ	
ÂME	Inférieure

INVENTAIRE

CAPACITÉ



OURS

SANTÉ	220
ESQUIVE	15%
DÉGÂTS	65
ARMURE	20
INVENTAIRE	
Peau d'ours, Griffes d'ours	
CAPACITÉ	
ÂME	Inférieure

INVENTAIRE

CAPACITÉ



VASARD GÉANT

SANTÉ	180
ESQUIVE	15%
DÉGÂTS	40
ARMURE	10
INVENTAIRE	
Oeufs	
CAPACITÉ	
ÂME	Inférieure

INVENTAIRE

CAPACITÉ

2. Mort-vivants

DRAUGR
DÉLÉTÈRE

SANTÉ	190
ATTAQUE	40%
ESQUIVE	20%

DÉGÂT	65	-		-	
ARMURE	-	20	10	10	10
INVENTAIRE					
Gantelets Acier, Bottes Acier, Hache d'armes Acier, Torse Acier, Poussière d'os 2D10 septims					
CAPACITÉ					
ÂME			Inférieure		

DRAUGR
INFERNAL

SANTÉ	200
ATTAQUE	45%
ESQUIVE	35%

DÉGÂT	40	-		-	
ARMURE	12	20	10	10	10
INVENTAIRE					
Gantelets Acier, Bottes Acier, Épée Acier, Torse Acier, Casque Acier, Bouclier Acier 2D10 septims					
CAPACITÉ					
Résistance magique : 5					
ÂME			Ordinaire		

SEIGNEUR
DRAUGR INFERNAL

SANTÉ	160
ATTAQUE	45%
ESQUIVE	25%

DÉGÂT	75	-		-	
ARMURE	15	25	15	15	15
INVENTAIRE					
Équipement complet Acier (raffiné), Hache d'armes Acier (raffiné) 3D10 septims					
CAPACITÉ					
Résistance magique : 5					
ÂME			Ordinaire		

3. Monstre



CHAURUS

SANTÉ 200

ESQUIVE 20%

DÉGÂTS 50

ARMURE 8

INVENTAIRE

Grelot de la mort

CAPACITÉ

Faiblesse électricité : 10

ÂME

Ordinaire



GIVREPIÈRE

SANTÉ 190

ESQUIVE 25%

DÉGÂTS 45

ARMURE 5

INVENTAIRE

CAPACITÉ

Résistance glace : 10

ÂME

Inférieure

GIVREPIÈRE
GÉANTE

SANTÉ 220

ESQUIVE 20%

DÉGÂTS 65

ARMURE 10

INVENTAIRE

CAPACITÉ

Résistance glace : 15

ÂME

Inférieure

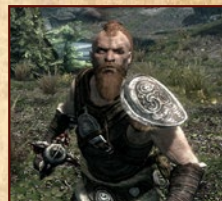
4. Humains



THUG

SANTÉ	180
ATTAQUE	50%
ESQUIVE	40%

DÉGÂT	40				
ARMURE	-	14	6	6	
INVENTAIRE					
Torse Cuir, Gants Cuir, Jambes Cuir, Epée Orque, Vin alto, Bouclier Acier 2D10 septims					
CAPACITÉ					
Résistance magique : 5					
ÂME		Commune			



BANDIT DE GRAND CHEMIN

SANTÉ	200
ATTAQUE	40%
BLOPAGE	30%

DÉGÂT	50				
ARMURE	12	20	10	10	
INVENTAIRE					
Casque Acier, Armure Acier, Gantelets Acier, Bottes Acier, Epée Dwemer, vin alto 3D10 septims					
CAPACITÉ					
Résistance magique : 5					
ÂME		Commune			



TRUAND ARCHER

SANTÉ	170
ATTAQUE	50%
BLOPAGE	20%

DÉGÂT	60				
ARMURE	8	14	6	6	
INVENTAIRE					
Armure complète en cuir, arc orc, 2D10 flèches orques 1D10 septims					
CAPACITÉ					
ÂME		Ordinaire			



APPRENTI SORCIER

SANTÉ	170
ATTAQUE	35%
ESQUIVE	15%

DÉGÂT	30				
ARMURE	-	-	-	-	
INVENTAIRE					
Robe d'une école de magie au choix niveau Apprenti, Capuchon Apprenti, 20% de chance de trouver un livre de sort niveau Apprenti 2D10 septims					
CAPACITÉ					
<u>Boule de feu</u> : 50 points de dégât de feu, enflamme la cible et lui inflige 10 points de dégâts par tour pendant 2 tours					
<u>Boule de glace</u> : 50 points de dégât de glace + immobilisation pendant 1D4 tours					
ÂME		Commune			

IV. Rang C

1. Dwemers



ARAIGNÉE DWEMER

SANTÉ 250

ESQUIVE 30%

DÉGÂTS 75 ARMURE 15

INVENTAIRE

Minerais (Fer, Corindon, Dwemer), Gemmes (Inférieure, Supérieure), pierre précieuse

CAPACITÉ

Résistance magie : 10

Résistance glace : 10

ÂME

Supérieure



CENTURION DWEMER

SANTÉ 290

ESQUIVE 25%

DÉGÂTS 100 ARMURE 25

INVENTAIRE

Minerais (Or, Argent, Orichalque, Dwemer), Gemmes (Ordinaire, Magistrale), pierre précieuse

CAPACITÉ

Résistance magie : 10

Résistance glace : 10

ÂME

Magistrale



BALISTE DWEMER

SANTÉ 230

ESQUIVE 35%

DÉGÂTS 90 ARMURE 10

INVENTAIRE

Gemmes (Inférieure, Supérieure), 2D10 flèches Dwemer, pierre précieuse

CAPACITÉ

Résistance magie : 10

Résistance glace : 10

ÂME

Commune

2. Mort-vivants

SEIGNEUR
DRAUGR

SANTÉ	250
ATTAQUE	45%
ESQUIVE	30%

DÉGÂT	50	50
ARMURE	22 ¹ 40 ²	20 ³ 20 ⁴
INVENTAIRE		
Equipeement complet Plates, 2 épées nordiques 5D100 septims, poussière d'os		
CAPACITÉ		
ÂME	Commune	

SEIGNEUR
DRAUGR

SANTÉ	260
ATTAQUE	50%
ESQUIVE	35%

DÉGÂT	20	-
ARMURE	- ¹ 40 ²	20 ³ 20 ⁴
INVENTAIRE		
Arc Nordique Antique, Torse bras et jambes nordiques supérieurs, 1D10 flèches nordiques, poussière d'os 1D10 septims		
CAPACITÉ		
<u>Boule de feu</u> : 80 points de dégât de feu + 40 à tous ceux en dessous de 5m de l'explosion, portée 30		
<u>Réanimation</u> : réanime un mort vivant avec toute sa santé (1 tour d'incantation)		
ÂME	Supérieure	

SEIGNEUR
DRAUGR DE FLÉAU

SANTÉ	310
ATTAQUE	60%
ESQUIVE	35%

DÉGÂT	115	-
ARMURE	22 ¹ 40 ²	20 ³ 20 ⁴
INVENTAIRE		
Equipeement complet Plates, Hache d'armes Nordique 3D100 septims		
CAPACITÉ		
<u>Ralliement</u> : invoque un Draugr Délétère		
ÂME	Magistrale	

3. Monstres

CHASSEUR
CHAURUS

SANTÉ 270

ESQUIVE 25%

DÉGÂTS 90 ARMURE 12

INVENTAIRE

Grelot de la mort

CAPACITÉ

Faiblesse électricité : 15

ÂME

Commune



HARFREUSE

SANTÉ 260

ESQUIVE 40%

DÉGÂTS 15 ARMURE 80

INVENTAIRE

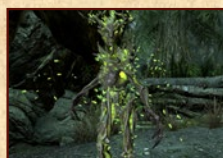
Ailes de papillons, oeuf, grelot de la mort,
10% de chance de trouver un coeur deadra

CAPACITÉ

Eclair enflammé : 50 points de dégât de feu +
enflamme la cible (15 points de dégâts par tour
pendant 2 tours)

ÂME

Commune

MATRONE
SPRIGGAN

SANTÉ 280

ESQUIVE 30%

DÉGÂTS 110 ARMURE 20

INVENTAIRE

Gemme ordinaire, baies, grelot de la mort

CAPACITÉ

Soin : soigne le lanceur de 30 points de santé

Faiblesse feu : 10

ÂME

Supérieure

4. Humains



PILLARD

SANTÉ	250
ATTAQUE	45%
BLOCAGE	40%

DÉGÂT	70				
ARMURE	-	18	8	8	

INVENTAIRE

Torse, gant et jambes en cuir (raffiné), Epée Elfique (raffiné), bouclier Elfique (raffiné)
1D100 septims

CAPACITÉ

ÂME

Inférieure



MARAUDEUR

SANTÉ	160
ATTAQUE	55%
ESQUIVE	30%

DÉGÂT	65				
ARMURE	22	40	20	20	

INVENTAIRE

Equipement complet Plates, espadon elfique
1D100 septims

CAPACITÉ

ÂME

Inférieure

SORCIER
ADEPTE

SANTÉ	160
ATTAQUE	35%
ESQUIVE	15%

DÉGÂT	30				
ARMURE	-	-	-	-	

INVENTAIRE

Robe d'un école de magie au choix niveau Adepté, Capuchon Adepté, 20% de chance de trouver un livre de sort (Adepté)
1D100 septims

CAPACITÉ

Boule de feu : 80 points de dégât de feu + 30 de dégâts à tous le monde en dessous de 5 mètres du point d'impact
Atronach de glace conjuré : invoque un atronach de glace conjuré au service du sorcier

ÂME

Inférieure

V. Rang B

1. Animaux



MAMMOUTH

SANTÉ 350

ESQUIVE 0%

DÉGÂTS 110 ARMURE 35

INVENTAIRE

Peau de mammoth

CAPACITÉ

A chaque déplacement, -5 à tous les jets des personnes qui l'attaquent au tour suivant

ÂME Supérieure

2. Mort-vivants



SEIGNEUR DE LA MORT DRAUGR

SANTÉ 360

ATTAQUE 60%

ESQUIVE 40%

DÉGÂT 100

ARMURE 35 60 30 30

INVENTAIRE

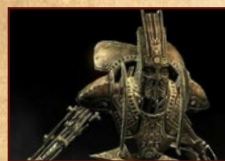
Toutes les pièces d'armure d'ébonite, Espadon d'ébonite 2D10 septims

CAPACITÉ

Thu'um : éjecte tout le monde devant le lanceur, infligeant 30 points de dégât nets à ceux qui heurtent un mur de plein fouet.

ÂME Magistrale

3. Machines

SPHÈRE
SENTINELLE

SANTÉ 350

ESQUIVE 30%

DÉGÂTS 115 ARMURE 30

INVENTAIRE

Ferraille Dwemer, Gemme supérieure, 2
pierres précieuses

CAPACITÉ

Résistance magique : 10

ÂME

Supérieure

MAITRE
DWEMER

SANTÉ 380

ESQUIVE 35%

DÉGÂTS 120 ARMURE 30

INVENTAIRE

Ferraille Dwemer, Gemme magistrale, 2
pierres précieuses

CAPACITÉ

Résistance glace : 10

Résistance magique : 5

ÂME

Supérieure

BALISTE
GARDIENNE

SANTÉ 350

ESQUIVE 0%

DÉGÂTS 110 ARMURE 30

INVENTAIRE

Ferraille Dwemer, Gemme commune, 2 pierres
précieuses

CAPACITÉ

Résistance glace : 20

Résistance magique : 5

ÂME

Commune

4. Sorciers

SORCIER
THALMOR

SANTÉ	350
ATTAQUE	65%
ESQUIVE	50%

SORCIER
PUISSANT

SANTÉ	380
ATTAQUE	65%
ESQUIVE	50%

DÉGÂT	40				
ARMURE	-	-	-	-	-
INVENTAIRE					
Robe de conjuration Expert, capuchon Expert, 20% de chance de trouver un sort (Expert), 1D100 septims					
CAPACITÉ					
<u>Attaque Magique</u> : 100 points de dégât de l'élément au choix					
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Feu : la cible s'enflamme, 20 dégâts de feu par tour pendant 3 tours) ▶ Glace : la cible ne peut esquiver pendant 1 tour ▶ Foudre : la cible a un malus de -10 à tous ses jets le tour suivant 					
<u>Dremora</u> : invoque un Dremora Valynaz à son service jusqu'à sa mort					
ÂME		Magistrale			

DÉGÂT	35			35	
ARMURE	-	25	-	25	
INVENTAIRE					
Robe d'un école de magie au choix niveau Expert, capuchon de Expert, 20% de chance de trouver un sort (Expert), bras et jambes d'acier, 1D100 septims					
CAPACITÉ					
<u>Attaque magique</u> : 110 points de dégât de l'élément au choix					
<u>Atronach</u> : invoque un atronach de son choix					
Résistance magique : 10					
ÂME		Noire			

5. Monstres



GÉANT

SANTÉ	350
ESQUIVE	45%
ARMURE	30

DÉGÂTS	110
INVENTAIRE	
Lingot d'or, aile de papillon, 1D100 septims	
CAPACITÉ	
Résistance magique : 15	
ÂME	Supérieure

6. Falmers



OMBREMESTRE FALMER

SANTÉ	160
ATTAQUE	35%
ESQUIVE	15%

DÉGÂT	80				
ARMURE	5	10	5	5	
INVENTAIRE					
Grelot de la mort, robe de magie au choix, 1D10 septims					
CAPACITÉ					
Boule de givre : 100 points de dégât de glace + empêche l'esquive pendant 2 tours					
ÂME		Supérieure			

7. Drémoras



DREMORA

SANTÉ	400
ATTAQUE	65%
ESQUIVE	45%

DÉGÂT	130				
ARMURE	45	70	40	40	
INVENTAIRE					
Armure complète daedra, coeur daedra, espadon daedra 2D100 septims					
CAPACITÉ					
Résistance magique : 20 Résistance feu : 10					
ÂME		Noire			

8. Dragons



DRAGON DE GLACE

SANTÉ	500
ESQUIVE	55%

DÉGÂTS	150	ARMURE	40
INVENTAIRE			
Os de dragon, écailles de dragon			
CAPACITÉ			
Souffle de givre : inflige 100 points de dégât à tout le monde face au dragon, et leur donne un malus de -10 à tous les jets le tour suivant Faiblesse feu : 10			
ÂME		Magistrale	

9. Vampires



SEIGNEUR VAMPIRE DE LA NUIT

SANTÉ	350
ATTAQUE	55%
ESQUIVE	40%

DÉGÂT	40				
ARMURE	-	-	-	-	
INVENTAIRE					
Robe d'école de magie au choix niveau Expert, bâton d'altération 1D100 septims					
CAPACITÉ					
Drain vampirique: 110 points de dégât nets, rend +20 points de santé au vampire					
ÂME		Magistrale			

VI. Rang A

1. Élémentaires



PUISSANT ATRO-NACH DE FOUDRE	
SANTÉ	450
ESQUIVE	50%
DÉGÂTS	140
ARMURE	40
INVENTAIRE	
2 pierres précieuses, bâton d'enchantement	
CAPACITÉ	
Résistance foudre : 10	
ÂME	Supérieure

2. Mort-vivants



DRAUGR BERSERKER	
SANTÉ	480
ATTAQUE	70%
ESQUIVE	55%

DÉGÂT	150	-	-
ARMURE	35 ¹	70 ²	35 ³ 35 ⁴
INVENTAIRE			
Armure complète d'ébonite, Gantelets d'ébonite, Masse d'armes d'ébonite 1D100 septims			
CAPACITÉ			
<u>Thu'um</u> : éjecte violemment tout le monde devant le lanceur, infligeant 50 points de dégât nets à ceux qui heurtent un mur de plein fouet.			
ÂME		Magistrale	

3. Machines



SPHÈRE BALISTE	
SANTÉ	470
ESQUIVE	0%
DÉGÂTS	145
ARMURE	20
INVENTAIRE	
Ferailles Dwemer, Gemme magistrale, 3 pierres précieuses	
CAPACITÉ	
Résistance magie : 10	
ÂME	Magistrale

4. Sorciers



MAITRE SORCIER

SANTÉ	450
ATTAQUE	70%
ESQUIVE	55%

DÉGÂT	50	50		
ARMURE	-	50	-	50

INVENTAIRE

Robe d'école de magie au choix niveau Maître, capuchon maître, 20% de chance de trouver un livre de sort (Maître), bras et jambes d'ébonite, 2D100 septims

CAPACITÉ

Attaque Magique : 180 points de dégât de l'élément au choix

- Feu : la cible s'enflamme, 25 dégâts de feu par tour pendant 3 tours)
- Glace : la cible ne peut attaquer pendant 1 tour
- Foudre : la cible a un malus de -20 à tous ses jets le tour suivant

Invocation : atronach de Foudre

ÂME

Noire

5. Dremoras



DRÉMORA MARKYNAZ

SANTÉ	480
ATTAQUE	70%
ESQUIVE	55%

DÉGÂT	250	-		
ARMURE	50	80	40	40

INVENTAIRE

Armure complète daedra, 1D10 flèches daedra, poussière d'os, 2D100 septims

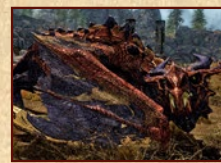
CAPACITÉ

Boule de feu : 180 points de dégât de feu, enflamme la cible, subit 20 points de dégâts par tour pendant 2 tours.

ÂME

Magistrale

6. Dragons



DRAGON ANCIEN

SANTÉ	750
ESQUIVE	55%

DÉGÂTS	300	ARMURE	40
--------	-----	--------	----

INVENTAIRE

Os de dragon, écailles de dragon

CAPACITÉ

Souffle d'hérésie : tout le monde touché devant le dragon a 10% de chance de se retourner contre ses alliés le tour suivant

Faiblesse magie : 20

ÂME

Noire

7. Vampires



ANCIEN VAMPIRE

SANTÉ	450
-------	-----

ATTAQUE	70%
---------	-----

ESQUIVE	50%
---------	-----

DÉGÂT	55	55
ARMURE	-	-

INVENTAIRE

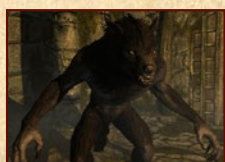
Robe de conjuration Maître, Capuchon Maître, épée daedra, un sort d'une école de magie au choix niveau Expert, 2D100 septims

CAPACITÉ

Drain vampirique : 200 points de dégât nets et rend 40 points de santé au vampire

ÂME	Noire
-----	-------

8. Loup-garous



LOUP-GAROU VARGR

SANTÉ	700
-------	-----

ESQUIVE	55%
---------	-----

DÉGÂTS	310	ARMURE	10
--------	-----	--------	----

INVENTAIRE

Potion de santé magistrale

CAPACITÉ

Résistance magique : 20

ÂME	Magistrale
-----	------------

VII. Rang S

1. Daedras



ANCIEN ATRO-NACH DE GLACE

SANTÉ 1000

ESQUIVE 65%

DÉGÂTS 380 ARMURE 45

INVENTAIRE

3 pierres précieuses, bâton d'enchantement

CAPACITÉ

Résistance glace : 40

Faiblesse feu : 30

Givre : la cible ne peut esquiver et subit un malus de -10 à n'importe quel jet le tour suivant

ÂME

Magistrale

2. Machines



CENTURION MAÎTRE

SANTÉ 1100

ESQUIVE 20%

DÉGÂTS 350 ARMURE 70

INVENTAIRE

3 pierres précieuses, Gemme noire, ferraille dwemer

CAPACITÉ

Résistance magie : 40

Faiblesse glace : 30

ÂME

Magistrale

3. Monstres



MATRONE DE TERRE SPRIGGAN

SANTÉ 800

ESQUIVE 65%

DÉGÂTS 370 ARMURE 40

INVENTAIRE

3 pierres précieuses

CAPACITÉ

Soin : rend 60 points de vie au lanceur

Résistance magie : 30

ÂME

Noire

4. Dragons



DRAGON ANCIEN

SANTÉ	2100
-------	------

ESQUIVE	30%
---------	-----

DÉGÂTS	450	ARMURE	100
--------	-----	--------	-----

INVENTAIRE

Ecailles de dragon, os de dragon, trois pierres précieuses au choix

CAPACITÉ

Souffle d'hérésie : tout le monde touché devant le dragon a 15% de chance de se retourner contre ses alliés le tour suivant

Faiblesse magie : 20

ÂME

Noire



DRAGON RÉVÉRÉ

SANTÉ	2200
-------	------

ESQUIVE	20%
---------	-----

DÉGÂTS	470	ARMURE	80
--------	-----	--------	----

INVENTAIRE

Ecailles de dragon, os de dragon, trois pierres précieuses au choix

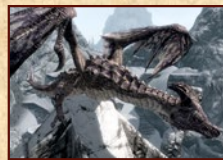
CAPACITÉ

Souffle de terreur : tout le monde touché devant le dragon a ne peut pas effectuer de jets le tour suivant

Faiblesse magie : 20

ÂME

Noire



DRAGON LÉGENDAIRE

SANTÉ	3200
-------	------

ESQUIVE	40%
---------	-----

DÉGÂTS	500	ARMURE	100
--------	-----	--------	-----

INVENTAIRE

Ecailles de dragon, os de dragon, trois pierres précieuses au choix

CAPACITÉ

Souffle destructeur : tout le monde touché devant le dragon est blessé ; déterminer la zone du handicap avec un D4

Faiblesse magie : 20

ÂME

Noire

5. Nécromants



PRÊTRE DRAGON

SANTÉ	850
ATTAQUE	80%
ESQUIVE	60%

DÉGÂT	-	-	-	-
ARMURE	10 ¹	60 ²	30 ³	30 ⁴

INVENTAIRE

Torse, bras et jambes nordiques, Masque de prêtre dragon (effet à déterminer), 3 pierres précieuses, 5D100 septims

CAPACITÉ

Boule de feu : 250 points de de dégât de feu, enflamme la cible et subit 20 point de dégâts par tour pendant 2 tours

Restauration : +50 points de santé au lanceur

ÂME

Noire



TITAN DRAUGR

SANTÉ	900
ATTAQUE	80%
ESQUIVE	45%

DÉGÂT	260 ¹	260 ²	260 ³	260 ⁴
ARMURE	35 ¹	70 ²	35 ³	35 ⁴

INVENTAIRE

Armure complète d'ébonite, 3 pierres précieuses, masses d'arme draconiques, 5D100 septims

CAPACITÉ

Résistance magique : 5

ÂME

Noire



DRÉMORA VALKYNAZ

SANTÉ	850
ATTAQUE	80%
ESQUIVE	50%

DÉGÂT	300 ¹	300 ²	300 ³	300 ⁴
ARMURE	60 ¹	90 ²	50 ³	50 ⁴

INVENTAIRE

Armure complète daedra, haches daedra Légendaires, coeur daedra, 3 pierres précieuses, 5D100 septims

CAPACITÉ

Résistance magique : 50

ÂME

Noire



ARCHIMAGE

SANTÉ	800
ATTAQUE	80%
ESQUIVE	50%

DÉGÂT	100	100
ARMURE	-	-

INVENTAIRE

Capuchon Maître et Robe d'une école de magie au choix niveau Maître, 3 pierres précieuses, 2 livres de sorts au choix, 5D100 septims

CAPACITÉ

Attaque Magique : 300 points de dégât de l'élément au choix, 100 points de dégât à tout le monde en dessous de 5 mètres du point d'impact du sort

- Feu : la cible s'enflamme, 30 dégâts de feu par tour pendant 3 tours)
- Glace : 10% de chance que la santé actuelle de la cible tombe à 10 points
- Foudre : la cible a un malus de -30 à tous ses jets le tour suivant

Invocation : Puissant Atronach au choix

Résistance magique : 50

ÂME

Noire

6. Vampires



VAMPIRE ROI DE LA NUIT

SANTÉ	800
ATTAQUE	85%
ESQUIVE	60%

DÉGÂT	200	-
ARMURE	-	-

INVENTAIRE

Coeur daedra, 3 pierres précieuses, 5D100 septims

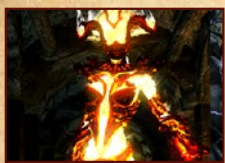
CAPACITÉ

Drain Vampirique : 300 points de dégât et rend 60 points de santé au lanceur
Résistance magie : 30

ÂME

Inférieure

VIII. Invocations



ATRONACH DE FLAMME

SANTÉ 250

ESQUIVE 25%

DÉGÂTS 60

ARMURE 10

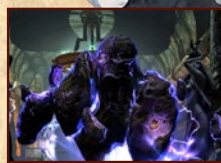
INVENTAIRE

CAPACITÉ

Boule de feu : 40 points de dégât de feu, enflamme la cible et subit 10 points de dégâts par tour pendant 2 tours

ÂME

Commune



ATRONACH DE FOUDRE

SANTÉ 310

ESQUIVE 45%

DÉGÂTS 100

ARMURE 30

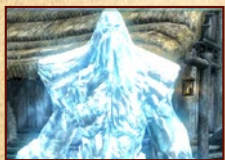
INVENTAIRE

CAPACITÉ

Boule de foudre : 100 points de dégât de foudre, 20 points de dégâts à tout le monde se trouvant à moins de 5 mètres de l'impact

ÂME

Magistrale



ATRONACH DE GLACE

SANTÉ 280

ESQUIVE 35%

DÉGÂTS 80

ARMURE 20

INVENTAIRE

CAPACITÉ

Boule de givre : 70 points de dégât de glace, empêche la cible d'esquiver et subit un malus de -10 à tous ses jets pendant 2 tours

ÂME

Supérieure



DREMORA VALYNAZ

SANTÉ 400

ATTAQUE 75%

ESQUIVE 50%

DÉGÂT 150

ARMURE 30¹ 50² 20³ 20⁴

INVENTAIRE

CAPACITÉ

Résistance magique : 20

ÂME

Magistrale

IX. Crédits

Type de fiche 1 : Réalisation

- ▶ Axel Le Coat
- ▶ Arnaud Touchet
- ▶ Clément Caro
- ▶ Timothée Chestier

Type de fiche 2 : Tests

- ▶ William Fétrot
- ▶ Maxime Couble et ses joueurs
- ▶ Promotion 2016-2017 Master Création Numérique

Type de fiche 3 : Mise en page

- ▶ Clément Caro
- ▶ Axel Le Coat

Type de fiche 4 : Remerciements spéciaux

- ▶ Maxime Couble
- ▶ Laura Kaczmarek
- ▶ Xeno-team
- ▶ Hugo Testa

Aucune affiliation commerciale ou autre avec Zenimax Media ou Bethesda Softworks.

Ce livre, ainsi que la fiche de personnage, le bestiaire, et tout autre document associé à ce jeu de rôle, sont distribués gratuitement sur la plateforme de téléchargement web :

www.elderscrolls-jdr.com

Merci à vous, maîtres de jeu et joueurs, de vous être intéressé à ce jeu de rôle !

THE ELDER SCROLLS

LE JEU DE ROLE

Pour accompagner ses quêtes, le MJ devra, à un moment ou à un autre, imposer des opposants dans l'aventure proposée aux PJs. C'est à cela que sert cette annexe car elle contient des fiches déjà préparés d'êtres de toutes sortes. Néanmoins la création de personnages adaptés au MJ et aux besoins de sa quête est conseillée, le contenu de ce document sert de modèle.

Les règles de ce livre ont été grandement inspirées du système de jeu du cinquième opus de *The Elder Scrolls : Skyrim*.

The Elder Scrolls est une licence de jeux-vidéo développée par *Bethesda Softworks*. C'est un univers de *fantasy* où règnent les aventures épiques et les batailles magiques. Le destin des héros de ce jeu les pousseront à affronter des monstres sanguinaires, déjouer des complots séculaires ou encore annihiler des prophéties millénaires, ne prédisant généralement rien de particulièrement joyeux.

Realisé par :

Arnaud Touchet, Axel Le Coat,
Clement Caro, Timothée Chestier

Aucune affiliations avec
Bethesda Softworks ou Zenima Media Inc.