

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle "Naheulbeuk"
LeRangerDuKO

Collaboration Robin de la Chopine

Origines des Vilains du Donjon



Les Orques

Critères : FO minimum : 12 - INT naturelle maximum : 8, CHA naturel maximum : 10.

Taille : Taille humaine standard ou légèrement plus grand. Toujours un peu plus massif et plus costaud.

Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50 m.

Mauvaise vue : mais nyctalopie totale.

Restrictions :

Il n'utilise aucune forme de magie.

Il n'utilise pas d'arbalète ou d'armes complexes.

EV initiale : 35

AT/PRD initiales : l'orque est bourrin, il a +1 en ATTAQUE et -1 en PARADE en début de carrière.

Compétences de naissance : Agoraphobie, Appel du tonneau, Bourre-Pif, Instinct de survie, Sentir des pieds, Tête vide.

Compétences au choix : Armes de bourrin, Chercher des noises, Fouiller dans les poubelles, Intimider, Truc de mauviette.

L'orque est un peu l'équivalent du Barbare, mais en beaucoup plus idiot et sans aucun principe. Il est d'un naturel fourbe, vicieux et méchant, mais certains parviennent à se faire une place dans la société en abandonnant les cavernes et les hordes dans lesquelles ils vivent habituellement. Il garde toujours un côté un peu sauvage et risque de redevenir farouche dans le cas où il serait exposé à son milieu d'origine. Chassé depuis des millénaires par tous les autres peuples, l'orque a développé des sens particuliers. Il voit dans l'obscurité et il peut flairer les ennuis avant qu'ils n'arrivent sur lui. Il n'aime pas se retrouver dans un lieu public, entouré d'autres gens.

C'est un personnage qui n'a aucune finesse mais peut se révéler ingénieux quand il s'agit de sauver sa peau. Il n'a pas d'honneur et pas de code de conduite. Il n'est pas non plus très patient. Son métabolisme s'est adapté pour résister à la plupart des maladies, et il peut manger relativement n'importe quoi.

L'orque dispose de son propre langage mais il apprend et parle assez facilement la langue commune, de façon rustre.

L'orque et l'équipement : Tant qu'il s'agit de sauver sa peau, de frapper des gens ou de s'enrichir, l'orque ne reculera devant rien. Il peut transporter de lourdes charges, porter tous les types d'armure, utiliser n'importe quelle arme dont le maniement n'est pas trop complexe ou qui n'est pas trop fragile (exit les arbalètes, nunchakus et sarbacanes). L'orque est avant tout un survivant, et il s'adapte à tout.

Magie : Persécuté depuis des millénaires par les mages, l'Orque déteste la magie, sous toutes ses formes. Il peut «sentir» l'aura magique d'un objet s'il le porte sur lui, et ça le dérange. Il n'utilise donc aucune arme, armure ou objet magique. Il ne sera jamais vraiment l'ami d'un mage ou d'un prêtre (car il n'aime pas les dieux non plus).

Les Demi-Orques :

Critères : FO minimum : 12 - INT naturelle maximum : 10, AD naturelle maximum : 11

Taille : taille humaine standard.

Très bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 25 m. Nyctalopie moyenne.

Restrictions :

Il n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée.

Il n'utilise pas d'arbalète ou d'armes complexes.

EV initiale : 35

Compétences de naissance : Agoraphobie, Chercher des noises, Instinct de survie, Sentir des pieds, Tête vide.

Compétences au choix : Armes de bourrin, Bourre-pif, Escalader, Fouiller dans les poubelles, Intimider, Nager, Tirer correctement, Truc de mauviette.

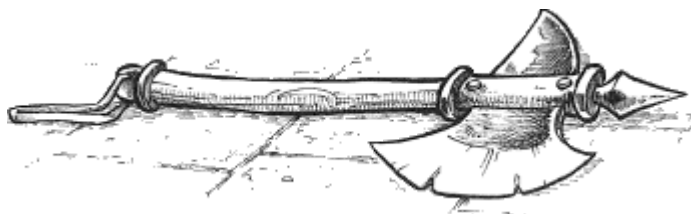
Le demi-orque a hérité de son origine peau-verte, une certaine stupidité et une méfiance générale vis-à-vis du monde qui l'entoure. Il est né bâtard d'une ethnie considérée pour la plupart des gens comme ennemie, et cela ne l'a pas aidé à développer une personnalité équilibrée. Il est cependant plus beau, plus intelligent mais moins robuste qu'un orque. Il ne peut jamais apprendre à lire, par déficience mentale générale, et ne sera jamais non plus très adroit.

Le demi-orque et l'équipement : tout comme son parent peau-verte, il ne reculera devant rien. Il peut transporter de lourdes charges, porter tous les types d'armure, utiliser n'importe quelle arme dont le maniement n'est pas trop complexe ou n'étant pas trop fragile (exit les arbalètes, nunchakus et sarbacanes).

Le demi-orque et la Magie : ils n'aiment pas la magie, ni les mages, mais sont beaucoup moins perturbés que les orques pur-sang.

Ils n'aiment pas la lecture, de base, et considèrent ceux qui la pratiquent comme des gens bizarres. Bien sûr, il se peut qu'ils côtoient des mages au cours de leur carrière d'aventurier et que leur à priori soit un peu bouleversé.

D'une manière générale, le demi-orque pourra choisir de s'équiper d'une arme magique/enchantée s'il est convaincu du caractère efficace de celle-ci. En recours exceptionnel, un mage pourrait réussir à le convaincre de s'équiper d'un autre type objet enchanté (Collier, bracelet ou autres).



Les Gobelins :

Critères : Aucun minimum requis. Eh oui, le gobelin n'est jamais favorisé par la nature.

INT naturelle maximum : 10, CHA naturel maximum : 8, COU naturel maximum : 10, FO naturelle maximum : 9.

Les armes longues à 1 main sont pour le gobelin des armes à 2 mains.

Taille : Entre 1m10 et 1m20.

Excellent odorat : Peut flairer le sang ou le danger à 50m. Bonne vue, nyctalopie totale.

Restrictions :

N'utilise aucune forme de magie.

Transport de charge limité à 10 kilos.

EV initiale : 20 (+1D4 par niveau)

AT/PRD initiales : le gobelin sait éviter les coups, le malus de PARADE relatif au matériel (PR) ne s'applique jamais.

Compétences de naissance : Agoraphobie, Appel des renforts, Appel du Trésor, Attire les Héros, Instinct de survie, Sentir des pieds, Tête vide, Vicieux.

Compétences au choix : Bricolo du dimanche, Désamorcer, Escalader, Forgeron.

Les gobelins sont les «petits frères pauvres» des orques. Ils ont également la peau verte et le visage contrefait, mais ils ne sont ni intelligents, ni forts, ni courageux, ni beaux... Il ne leur reste pour survivre que l'adresse et la fourberie. Ils parlent une langue bizarre et syncopée, très complexe et très rapide, et n'arrivent que très rarement à articuler des mots de la langue commune. On peut donc les comprendre seulement si on connaît les langues des monstres. Ils ne voient pas les couleurs comme les autres gens, mais seulement cinquante nuances de vert.

Le gobelin et la Magie : Persécuté depuis des millénaires par les mages, le gobelin déteste la magie, sous toutes ses formes (à moins d'être un peu fou, ce qui arrive de temps en temps). Il peut «sentir» l'aura magique d'un objet s'il le porte, et ça le dérange. Il n'utilise donc aucune arme, armure ou objet magique. Il ne sera jamais vraiment l'ami d'un mage ou d'un prêtre (car il n'aime pas les dieux non plus mais il faut bien dire que les dieux ne l'aiment pas !).

Le gobelin et les armes : Bien que d'un naturel violent, le gobelin souffre d'un problème quand il s'agit de combattre. Il n'a pas la taille ni la force nécessaire à l'emploi de la plupart des armes. Ainsi, il est à l'aise avec les couteaux, petits gourdins, hachettes, hachoirs et dagues. Il peut éventuellement utiliser des armes de fabrication maison et même de petits boucliers, mais ne peut générer beaucoup de puissance, et donc ne fera que des dégâts limités. Si le gobelin utilise une épée courte, il le fera avec ses deux mains, mais contrairement au Nain, il n'aura pas de bonus aux dégâts car n'aura pas de force.

Le gobelin et l'équipement : pour survivre, le gobelin peut essayer de s'équiper de n'importe quoi. Son principal problème vient du fait que personne ne fabrique d'armures à sa taille, il est donc très difficile de trouver de l'équipement adapté. La plupart du temps, il porte donc des armures rafistolées, des casques trop grands ou des bracelets bricolés. Il perdra rapidement de l'adresse en portant une armure lourde (supérieure à 3 PR), mais contrairement à la plupart des autres monstres, il ne sera jamais affligé d'un malus au score de PARADE ou d'ESQUIVE. Il est simplement tellement couard qu'il développe un sens spécial pour échapper aux coups ! Son score d'Attaque, en revanche, pourra toujours être réduit.

Les armes de jet : les gobelins sont fourbes, vils et manquent totalement de courage. Quand ils peuvent attaquer à distance, ils ne s'en privent pas ! Ils sont droits et ingénieux, bien que relativement stupides, et peuvent utiliser n'importe quelle arme de jet, tant que son poids ou sa taille n'est pas un problème. Ils aiment les petites lames, les arcs courts, les petites arbalètes, les shurikens, les frondes et les lance-pierres. Ils sont en revanche incapables d'utiliser des armes de jet lourdes ou encombrantes : arbalètes à taille humaine, haches ou javelots. On raconte que certains gobelins, vivant avec des ingénieurs fous, fabriquent des armes à poudre et à feu qui crachent la mort de loin...



Les Ogres

Critères : FO minimum : 13 - INT naturelle maximum : 9, AD naturelle maximum: 11, CHA naturel maximum : 10

Taille : Entre 2m10 et 2m40, large et gros.

Très bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50 m.

Tous les vêtements/protections sont 30% plus chers.

Restrictions :

Il n'utilise pas d'armes compliquées à manier Il n'utilise aucune forme de magie.

Il n'utilise pas d'arc ou arbalète.

Il n'utilise pas d'armure supérieure à 4PR.

EV initiale : 45

AT/PRD initiales : l'ogre est bourrin, il a +1 en ATTAQUE et -1 en PARADE en début de carrière.

SUPER-BOURRIN : L'ogre a le droit de retrancher jusqu'à 3 points à son score de base en ATTAQUE et/ou en PARADE pour en faire un bonus de dégâts (au corps à corps, toutes armes confondues). Ainsi il peut avoir +3 en dégâts en plus de ses autres bonus de FORCE, mais son côté bourrin le rend maladroit. Le bonus est à choisir en début de carrière et ne pourra être modifié par la suite. En outre, un malus de PRD-5 s'applique à celui qui tente de parer une attaque de l'ogre.

Compétences de naissance : Appel du ventre, Appel du tonneau, Armes de bourrin, Instinct de survie, Intimider, Sentir des pieds, Tête vide.

Compétences au choix : Bourre-pif, Chercher des noises, Fouiller dans les poubelles, Lancement de projectiles (branches/rochers/gobelin ou Hobbit 1 cible Jet AD pour toucher, Dommages 1D6 + bonus force, portée 6 mètres, esquive uniquement), Langues des monstres, Truc de mauviette.

Les ogres sont des créatures semi-géantes d'un naturel placide mais assez prompts à la violence. Ils vivent dans tous types de milieux à condition qu'on y trouve de la nourriture, généralement assez loin des grandes villes.

Parfois, un ogre s'ennuie et décide de parcourir le monde et de rencontrer des gens. Même si ses compétences sont réduites, il compense par une grande force.

Leur principale activité consiste à trouver de la nourriture, mais ils sont attirés par les belles choses, sans vraiment les comprendre. Ils ont donc un côté un peu enfantin, mais restent très dangereux pour leurs ennemis, et parfois pour leur entourage.

Ils parlent une langue bizarre extrêmement simple, à base de concepts. Ils n'arrivent que très rarement à articuler des mots de la langue commune. On peut donc les comprendre seulement si on connaît les langues des monstres.

L'ogre et la Magie : Pour l'Ogre, la magie est un concept beaucoup trop compliqué. Il peut s'émerveiller devant une boule de feu ou des éclairs en chaîne, mais ne se sentira jamais à l'aise en portant un objet magique, dont il pourra sentir l'influence. Il n'a rien contre les gens qui pratiquent la magie, mais ça lui est égal de toute façon du moment qu'on le nourrit.

L'ogre et l'équipement : Habitué à vivre nu ou en pagne, l'Ogre ne sera jamais engoncé dans une armure. C'est d'autant plus facile à comprendre puisque la plupart des gens ne font pas de vêtements à leur taille ! Il peut éventuellement porter des braies, des bracelets, un casque léger, de petites pièces d'armure produites par des artisans spécialisés (et qui seront bien sûr plus chers) mais rien qui ne puisse entraver ses mouvements, autrement il se sentira mal à l'aise et jettera l'accessoire dans la plus proche poubelle. Il peut transporter de lourdes charges ou de gros sacs sans vraiment s'en rendre compte, du moment qu'il peut le poser en cas de danger.

L'ogre et les armes : L'Ogre utilise tout ce qu'il peut trouver pour taper les gens qui l'agressent. En général, ce sont des armes de grande taille car il ne voit pas l'intérêt de frapper avec une brindille. En conséquence, il n'utilisera pas les dagues, poignards, couteaux et autres lames courtes. Il n'utilisera pas non plus les armes de jet nécessitant une manipulation quelconque. Généralement, l'Ogre s'équipe d'une grosse branche, d'une massue, ou d'armes spéciales et encombrantes fabriquées par des malades mentaux. Quoi qu'il arrive, il n'est pas très adroit mais produit des dégâts considérables lorsqu'il touche. Si l'ogre prend la compétence « bourre-pif », il sera déjà très dangereux à mains nues.



Les Trolls

Critères : FO minimum : 14 (son plus haut score devient un 14) - INT naturelle maximum : 8, AD naturelle maximum : 9, CHA naturel maximum : 8, COU minimum de 12.

Taille : entre 2m10 et 2m40, large et gros pour les classiques.

Très bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50 m.

Tous les vêtements/protections sont 30% plus chers.

Restrictions :

Attention le troll ne possède pas de point de destin.

N'utilise pas d'armes compliquées à manier.

N'utilise aucune forme de magie.

Ne comprend pas les long discours.

N'utilise pas d'arc ou arbalète (parfois servant de machine de guerre).

N'utilise pas d'armure supérieure à 2PR (généralement des pièces d'armure).

Ne peuvent être que cogneur, bourreau ou geôlier.

EV initiale : 40

AT/PRD initiales : le troll est bourrin, il a +1 en ATTAQUE et -1 en PARADE en début de carrière.

SUPER-BOURRIN : Le troll a le droit de retrancher jusqu'à 3 points à son score de base en ATTAQUE et/ou en PARADE pour en faire un bonus de dégâts (au corps à corps, toutes armes confondues). Ainsi il peut avoir +3 en dégâts en plus de ses autres bonus de FORCE, mais son côté bourrin le rend maladroit. Le bonus est à choisir en début de carrière et ne pourra être modifié par la suite. En outre, un malus de PRD -5 s'applique à celui qui tente de parer une attaque du troll.

Peau dure de couleur variable : Le troll a une peau résistante et commencera sa carrière avec une PR naturelle de 2 (avec Truc de mauviette, la PR du troll même nu, sera de 3).

Régénération accélérée : Ils récupèrent très vite, soit 1 PV par minute sauf dans le cas de blessures faites avec l'aide de la magie (armes, sorts ou prodiges ou la récupération ne sera que de 5PV/heure).

Vulnérabilité au Feu : Tous les dommages causés par du feu magique ou non, occasionnent 1D6 de PI supplémentaire et annulent le pouvoir de régénération accélérée sur les dommages subis.

La mort d'un troll : lorsqu'un troll arrive à 0 PV ou moins suite à une blessure, il doit faire un test de FO pour savoir s'il meurt ou pas. (Jet de FO moins de nb de points en négatif dans son coma. Exemple un Troll avec 15 en FO qui tombe à -5 PV doit faire un test à 10 soit 15 -5. S'il le réussit, il est juste inconscient et régénère normalement. S'il le rate, il meurt et devra espérer que ses alliés trouvent une solution pour lui.)

Attention, des blessures faites par du feu, qu'il soit magique ou non sur le troll, annulent ce pouvoir.

Compétences de naissance : Appel du trésor, Appel du ventre, Armes de bourrin, Instinct de survie, Intimider, Maîtrise de la pomme : (*Focus toujours les elfes en premier, il commence d'ailleurs sa carrière avec 1 panier et 1D6 pommes*), Sentir des pieds, Tête vide.

Compétences au choix : Bourre-pif, Chercher des noises, Cuistot, Fouiller dans les poubelles, Lancement de projectiles (branches /rochers/gobelins ou Hobbits, 1 cible, Jet AD-2 pour toucher, Dommage 1D6 + bonus force, portée 6 mètres, esquivé uniquement), Truc de mauviette.

Les trolls sont des créatures semi-géantes d'un naturel placide mais assez prompts à la violence. Ils vivent dans tous types de milieux à condition qu'on y trouve de la nourriture, généralement assez loin des grandes villes. Parfois, le troll s'ennuie et décide de parcourir le monde et de rencontrer des gens. Même si ses compétences sont cependant réduites, ils compensent par une grande force.

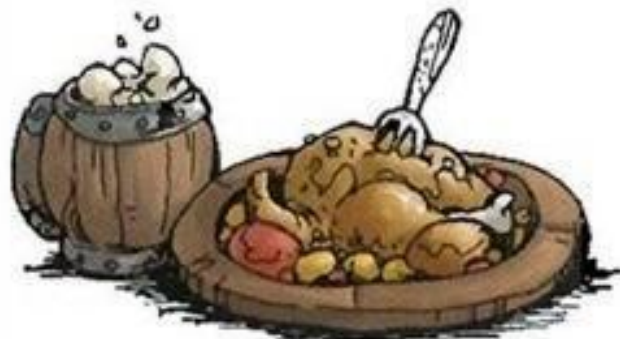
Leur principale activité consiste à trouver de la nourriture, mais certains sont attirés par les belles choses, sans vraiment les comprendre. Ils ont donc un côté un peu enfantin, mais restent très dangereux pour leurs ennemis, et parfois pour leur entourage.

Ils parlent une langue bizarre extrêmement simple, à base de concepts. Ils n'arrivent que très rarement à articuler des mots de la langue commune.

Magie : pour le troll, la magie c'est un concept beaucoup trop compliqué. Il peut s'émerveiller devant une boule de feu ou des éclairs en chaîne, mais ne se sentira jamais à l'aise en portant un objet magique, dont il pourra sentir l'influence. Il n'a rien contre les gens qui pratiquent la magie, mais ça lui est égal de toute façon du moment qu'on le nourrit.

Le troll et l'équipement : habitué à vivre nu ou en pagne, le troll ne sera jamais engoncé dans une armure. C'est d'autant plus facile car personne n'ose approcher un troll ! Il peut éventuellement porter des braies, des bracelets, de petites pièces d'armure produites par des artisans spécialisés (et qui seront bien sûr plus chères) mais rien qui ne puisse entraver ses mouvements, ou il se sentira mal à l'aise et jettera l'accessoire dans la plus proche poubelle. Il peut transporter de lourdes charges ou de gros sacs sans vraiment s'en rendre compte, du moment qu'il peut le poser en cas de danger.

Le troll et les armes : Le troll utilise tout ce qu'il peut trouver pour taper les gens qui l'agressent. En général, ce sont des armes de grande taille car il ne voit pas l'intérêt de frapper avec une brindille. En conséquence, il n'utilisera pas les dagues, poignards, couteaux et autres lames courtes. Il n'utilisera pas non plus les armes de jet nécessitant une manipulation quelconque. Généralement, le troll s'équipe d'une grosse branche ou d'une massue, ou d'armes spéciales et encombrantes fabriquées par des malades mentaux. Quoi qu'il arrive il n'est pas très adroit mais produit des dégâts considérables lorsqu'il touche. Si le troll prend la compétence « bourre-pif », il sera déjà très dangereux à mains nues.



Les Humains

Aucun score minimum dans les caractéristiques de base. C'est le choix que tout le monde peut faire en tirant un personnage, quel que soit le résultat des dés. L'humain de base peut utiliser n'importe quelle forme de magie sur des objets ou des enchantements. Il peut utiliser des parchemins s'il sait lire (compétence Érudition). Il peut également choisir n'importe quelle profession à condition d'avoir les scores nécessaires, et s'il n'en choisit pas il peut sélectionner de base deux compétences au choix.

Restriction :

Aucune restriction, l'humain peut tout faire.

EV initiale : 30

Les humains sont répandus en Terre de Fangh et vivent un peu partout. Ils ont un patrimoine génétique très large on en trouve donc de toutes les tailles, avec plus ou moins d'intelligence, de caractère fort ou faible, plus ou moins adroits. Ils peuvent porter toutes sortes d'armures à condition d'être assez forts pour les supporter, et utiliser n'importe quelle arme s'ils ont la force requise et les compétences associées. Les restrictions données aux humains seront donc celles qui découlent du métier qu'ils auront choisi.

Compétences de naissance : « Ressemble à rien ».

S'il ne choisit pas de métier, il pourra alors choisir 2 compétences au choix à sa création puis une opportunité de trouver un métier au niveau 3.



Les Changelins

(Apparence extra-terrestre neutre, petite taille)

Critères : INT minimum : 11, AD minimum : 12

Taille: Entre 1 m et 1m20.

Sens aiguisé, ressent le danger dans un rayon de 5 mètres, nyctalopie totale.

Restrictions :

Il ne peut se transformer qu'une fois par jour durant 10 minutes.

N'utilise aucune forme de magie.

Ne comprend pas les long discours.

Arme à 1 main devient 2 mains.

Limité en poids à 10 kilos.

EV initiale : 20 (+1D4 par niveau)

AT/PRD initiales

Compétences de naissance : Agoraphobie, Déplacement silencieux (sans métamorphose), Métamorphose.

Compétences au choix : Ambidextrie, Attire les héros, Détecter, Serrurier, Tirer correctement, Vicieux.

Créature étrange et méconnue car elle passe son temps à imiter ce qu'elle voit. Elle est pourtant à l'origine de nombreuses légendes comme le barbare nain ou le gnome géant. Nous n'avons aucune description claire du Changelin ni de sa localisation précise du fait que cette créature fuit tout contact humain ou monstre. Elle préférera de loin les endroits isolés difficiles d'accès à la vie citadine.



Les Nains Duregar

Critères : FO minimum : 12 et COU minimum : 11

Taille: Entre 1m20 et 1m30.

Sens aiguisé, ressent le danger dans un rayon de 5 mètres, nyctalopie totale.

Restrictions :

N'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée.

N'utilise pas d'arc ou arbalète.

N'utilise pas les armes à 2 mains « humaines ».

EV initiale : 35

AT/PRD initiales

Compétences de naissance : Agoraphobie, Appel du Tonneau, Instinct de survie, Fouiller les poubelles, Pénible, Tête vide.

Peuple Maudit par le Demi-dieu Kromzor (Spécial) malus/bonus :

Au début d'un combat au corps à corps ou à distance, lancez une pièce ; si c'est pile vos chances de critiques seront de 1 à 2 ; sur face c'est la maladresse qui sera doublée puis la pièce disparaît ; si vous êtes sans pièces sur vous, c'est automatiquement le choix face qui s'applique. De plus, interdiction formelle d'utiliser une arbalète, sinon le dieu intervient pour vous corriger et vous inflige 3D6 de dégâts dont le plus faible des jets devient une perte permanente de Points de vie.

Compétences au choix : Appel des renforts, Bourre-pif, Bricolo du dimanche, Chercher des noises, Forgeron, Instinct du Trésor, Méfiance, Radin, Tirer correctement, Truc de mauviette, Vicieux.

Je suis un nain sombre. J'ai grandi avec mes frères sous les montagnes, sous les mines des autres nains libres. En fait, je ne connais pas grand-chose du monde extérieur, mais j'ai décidé de briser mes chaînes.

J'aime bien l'alcool (on en a peu sous terre à part une liqueur de champignons), les minéraux, les cavernes, la pierre, les haches, les pièces d'or car on peut acheter des trucs avec les gens de la surface. Et c'est déjà bien. Et quand on dit que je suis chiant, ce n'est même pas vrai : j'ai seulement du caractère et je suis déterminé à m'en sortir. Il paraît que j'ai un talent spécial pour survivre, normal personne ne nous aide de toute façon... Je ne connais rien à la magie et aux dieux des autres races mais je dois reconnaître que c'est pratique pour survivre aux dangers de notre quotidien des mondes souterrains. Malgré ça, nous restons avant tout les esclaves du Dieu vengeur. Nous vivons le jour même car le lendemain reste toujours incertain pour ceux de mon peuple. Nous sommes donc moins cupides que nos cousins barbus mais si on nous cherche, on nous trouve car nous n'avons rien à perdre.

Les Duregar et les armes : Les nains sombres ont les bras plus courts que les humains et que les autres créatures et n'ont pas le même sens de l'équilibre, ni le même centre de gravité. Cela leur pose des problèmes concernant l'utilisation d'un certain nombre d'armes. On considère donc que les armes à 1 main des humains sont des armes à 2 mains pour les Nains (ils ont donc +1 aux dégâts) et qu'ils ne peuvent pas manier les vraies armes à 2 mains. Les Nains eux-mêmes fabriquent des armes spécialement étudiées (haches et marteaux d'artisans Nains) qu'ils peuvent manier à 1 main (ils peuvent ainsi en prendre une dans chaque main, ou utiliser un bouclier avec). En conséquence, la compétence « armes de bourrins » ne sert à rien pour les Duregar.

Les Duregar et les armures : Il n'y a aucune restriction pour les Nains liée au port d'armure lourde ou encombrante, car ils aiment sentir sur eux le poids du métal et du cuir. En revanche, il faut savoir que de nombreux malus de déplacement ou d'adresse (= scores de combat) peuvent s'appliquer.

Un problème de taille : Le Duregar est considéré comme une créature « de petite taille », mais il est de nature pataude. Il subira donc toujours des malus dans les épreuves de type « escalade ».



Les Kobolds

Critères : FO maximum : 7, INT minimum : 12, AD minimum : 12.

Taille: 70 cm environ

Sens aiguisé, ressent le danger dans un rayon de 10 mètres, nyctalopie totale.

Restrictions :

Armes autorisées : poignards, couteaux, petites lames uniquement.

Transport de charge limitée à 3 kilos.

N'utilise pas d'armure supérieure à PR2.

Restriction d'armure au tissu.

EV initiale : 15 (+1D4 par niveau)

AT/PRD initiales : il est agile, il a +2 en ATTAQUE et -2 en PARADE en début de carrière. Il peut esquiver les coups de manière permanente sans rater aucun assaut

Compétences de naissance : Appel des renforts, Appel du trésor, Attire les héros, *Bouclier Magique*, Chouraver, Érudition, Pénible.

Compétences au choix : Ambidextrie, Chante faux, Déplacement silencieux, Escalader.

Les kobolds sont des lutins bizarres. Ils sont laids et tordus, plus petits que les gobelins et pratiquent la magie, ce qui les rend finalement plus dangereux. Ils parlent la langue commune et n'arrêtent pas de faire des commentaires désobligeants, de raconter des blagues, de lancer des insultes et des phrases grotesques. En matière de magie, ils n'utilisent pas de sorts très élaborés mais plutôt des calamités.

Ils combattent à la dague ou au poignard puisque ce sont les seules armes qu'ils peuvent empoigner. Ce n'est pas particulièrement dangereux, un kobold, toutefois c'est assez spécial à combattre. En effet, cette créature est immunisée contre les malédictions, se déplace très vite et pratique la magie (sans jamais échouer). De ce fait, le Kobold, bien que crétin, peut se révéler être un adversaire très agaçant !

Protection magiques : Le Kobold n'a pas d'armure, mais une protection magique de puissance variable. Elle sera toujours comptée, même en cas de coup critique.

Magie Kobold : Coups spéciaux à apprendre en fonction du niveau du Kobold auprès d'un spécialiste de cette magie.



Les Minotaures

Critères : FO minimum : 13, COU mini : 12, AD/INT/CHA maximum de 11.

Taille: Entre 2 m à 2m50.

Odorat développé.

Autres Sens non développés

Restrictions :

N'utilise aucune forme de magie.

Ne comprend pas les longs discours.

Il ne peut s'équiper que d'un plastron, avec un PR de 4 max.

N'utilise pas de bouclier.

Porte un anneau nasal.

EV initiale: 40

AT/PRD normales

Compétences de naissance : Appel du Trésor, Charge bestiale : *sur 1 cible, en ligne droite de 5 mètres minimum, esquive uniquement : épreuve AT (1D+3PI+bonus FO)* Critique : *Éventrement avec dommage +9 et durée (comme un 18 sur tableau des critiques des armes tranchantes)*, Pied lourd (*fait du bruit en marchant*), Pister.

Compétences au choix : Arme de bourrin, Ambidextrie, Bourre-Pif, Chercher les noises, Comprendre les animaux, Expertise de la Hache à 2 mains (*bonus de +1ATT/PRD avec les haches à 2 mains*), Radin, Truc de mauviette.

SUPER-BOURRIN : Le minotaure a le droit de retrancher jusqu'à 3 points à son score de base en ATTAQUE et/ou en PARADE pour en faire un bonus de dégâts (au corps à corps, toutes armes confondues). Ainsi il peut avoir +3 en dégâts en plus de ses autres bonus de FORCE, mais son côté bourrin le rend maladroit. Le bonus est à choisir en début de carrière et ne pourra être modifié par la suite. En outre, un malus de PRD -5 s'applique à celui qui tente de parer une attaque du minotaure.

Rouge : Eh oui, c'est ainsi mais la couleur rouge rend les minotaures presque fou. Ils chargeront systématiquement un aventurier portant du rouge, en particulier s'il s'agit d'une cape ou d'une robe flottante, et peu importe si d'autres héros ont la compétence "Attire les monstres".

Résistance magique : Les minotaures sont des créatures magiques et ce statut, associé à leur puissance, leur confèrent donc une grande résistance magique. Cela se traduit par un bonus de +2 à ses jets de RM. De plus, contre les sorts (mais pas les prodiges) sans épreuve de RM tel que les boules de feu, ils bénéficieront toujours d'une protection magique de 5. Du coup, ses adversaires seront surpris que cela fonctionne aussi contre les armes magiques.

Cuir solide : Le minotaure a le cuir résistant et commencera sa carrière avec un PR naturel de 1 (avec Truc de mauviette, la PR du minotaure même nu sera de 2)

Souvent considérés comme les opposants ultimes d'un bon souterrain de donjon à ambiance, ces monstres sont de grands humanoïdes cornus dotés d'une musculature impressionnante. Ils font rêver l'aventurier aguerri, à la fois par le côté très épique du combat qu'ils peuvent offrir et par les trésors qui sont généralement amassés non loin de leur tanière. Les plus petits mesurent un peu plus de 2 mètres alors que les individus puissants atteignent les 3 mètres.

Les savants Fanghiens élaborent des théories diverses quant à l'existence de ces êtres et le sujet fait l'objet depuis longtemps, de houleux débats. Pour certains, il s'agirait d'une invention de Crôm, qui particulièrement ivre, aurait fécondé un jour des vaches pour se venger d'un clan barbare ne répondant pas aux critères en vigueur. Pour d'autres, ce serait l'œuvre de Slanoush car les minotaures font naître de nombreux fantasmes. On a parlé d'autres dieux, plus farceurs, et aussi d'influence du Chaos qui a notoirement le pouvoir de mélanger les organismes de créatures de manière improbable, comme on peut le voir au sein des troupes de Gzor. Hélas, toutes ces théories ont un fond de vérité, comme le prouvent les versions présentées ici.

En combat, les minotaures sont brutaux comme on peut s'y attendre. On dit d'ailleurs qu'ils sont un peu comme les trolls et qu'ils ne savent rien faire d'autre que de taper des gens ou fracasser du mobilier. Ils sont parfois assez malins et habiles pour utiliser des armes et endosser des armures, ce qui n'est jamais une bonne nouvelle.

Les Hommes-Lézards

Critères : Aucun score minimum dans les caractéristiques de base. Taille de 1m50 à 2m20.

Restrictions :

N'aime pas les armes à deux mains.

N'utilise pas d'armure supérieure à PR4.

EV initiale : 30

Compétences de naissance : Déplacement silencieux, Détection, Instinct de survie, Nager.

Compétences au choix : Appel des renforts, Comprendre les animaux, Désamorcer, Pister, Tirer correctement, Truc de mauviette.

Peau écailleuse de couleur variable : Un homme-lézard possède une peau résistante et commencera sa carrière avec une PR naturelle de 1 (avec Truc de mauviette, la PR de l'homme lézard même nu, sera de 2).

Sensibilité thermique : Du fait de leur métabolisme, les hybrides de reptiles ou d'amphibiens sont fortement gênés par les conditions froides : Le gel leur cause des dégâts doublés et un malus d'engourdissement (-2 à toutes les épreuves). A l'inverse, un environnement surchauffé va les rendre frénétiques (+2 à toutes les épreuves). Les dégâts de feu sont toutefois normaux. Ces bonus et malus ne sont valables qu'en combat.

Vision : La vision hybride est basée sur le mouvement. Ce sera peut-être un moyen, pour les aventuriers les plus malins, de leur échapper. En revanche, ils sont généralement nyctalopes.

Morsure : Leur morsure, agrémentée d'une salive malsaine, à 100% de chance de s'infecter et de causer une maladie en plus d'infliger 1D6 + (bonus PI dû à la force) de dégâts perforants. Elle devra être soignée. Ne peut se cumuler avec l'attaque d'une arme. En cas d'épreuve critique d'attaque, c'est toujours : dégâts +3, ignore la PR de la cible.

Flair : En détectant les vibrations et les phéromones, ces hybrides sentent le danger à 20 mètres.

Ces humanoïdes squameux ont gardé une sale réputation, bien qu'on ne sache depuis quand. Certains d'entre eux vivent paisiblement dans les marécages et ne causent de tort à personne. D'autres, en revanche, choisissent de travailler comme mercenaire au service de n'importe qui. Ils apprécient l'humidité et n'aiment pas les températures extrêmes.

Cette étrange morphologie leur confère un certain nombre de traits et de capacités communs, comme la sensibilité thermique, la vision et le faire. Ils sont plus intelligents qu'il n'y paraît et sont organisés en sociétés qui dépassent parfois le cadre des villages. Dans le passé, on a vu de grands rassemblements se dresser contre les " autres peuples " afin d'essayer de se faire une place, mais ils ont toujours été refoulés. Ils vivent en général en marge, dans des régions chaudes et humides. Ces hybrides ne sont pas très répandus et leur configuration vocale ne leur permet pas de parler les langues humaines telles que le commun de Fangh.