

JEU DE RÔLE NAHEULBEUK
ORIGINE – LE MURLOC
SUPPLÉMENT AMATEUR / PROFESSIONNEL
V.3.1



LE DONJON DE
NAHEULBEUK

Présentée par Télorane
Extension d'Origine non officielle et gratuite !

« Glanarg ! Wohroar ?..
- ...Wrargh ! »

ORIGINE - LE MURLOC

Par Télorane : Maître du Jeu et Joueur *nabeulbeukien* depuis l'an de grâce 2010 !

Sommaire

Page 3

LE MURLOC - DESCRIPTION EXHAUSTIVE

Page 4

LE MURLOC, UN AVENTURIER PAS COMME LES AUTRES !

Page 4 & 5

QU'EST-CE QUE PEUT FAIRE UN MURLOC ?

Page 5

COMPÉTENCES DU HÉROS MURLOC

Page 6

LES COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Page 6

LES CARACTÉRISTIQUES DU MURLOC

Page 7

SES VALEURS STATISTIQUES IMPOSÉES

Page 8

L'ÉQUIPEMENT D'UN MURLOC

Page 9

FICHE POUR LE JOUEUR & DÉTAILS DE COMPÉTENCES (POUR MJ)

Page 10

JE SUIS UN MURLOC - FICHE DU PJ V.1.1

Page 11

JE SUIS UN MURLOC - FICHE DU PJ V.1.2

Page 12 à 19

MURLOC - PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Le Gladiateur Murloc — Un petit et fort soldat écailleux.

La Murloc Ranger — L'aventurière riche et intelligente.

Un Murloc oui, mais un Pirate — Vive l'or et la ripaille !

Le Murloc Ninja — Fier et agile pour un reptile...

Page 20 & 21

MURLOC - SUGGESTION D'ÉQUIPEMENT V.2.0

LE MURLOC - DESCRIPTION EXHAUSTIVE

Le Murloc est une créature reptilienne très étrange d'environ 1,20m de haut, aux couleurs souvent chatoyantes, qui s'est installée en Terre de Fangh depuis quelques siècles. Son origine remonte sûrement à la nuit des temps et on pense que ses ancêtres vivaient autrefois dans les abysses : ils furent désignés sous le nom de « Murloc noir » ou de « Dark Murloc », une appellation plus courante.

Ceux-ci étaient aveugles, aux écailles pourpres à noires et possédaient des nageoires sur leurs membres antérieurs, les longs dards cartilagineux hérissés sur le dos des murlocs en sont les seuls vestiges actuels. Il semble qu'ils aient migré progressivement vers la terre ferme : en mers peu profondes, sur les plages jusqu'aux berges fanghiennes en remontant fleuves et rivières. En conséquence, cette migration lente a laissé se développer leurs membres antérieurs, avec la formation de pieds et de mains, au détriment de leurs nageoires devenues encombrantes sur terre, leur vue s'étant régénérée et leurs écailles pigmentées avec la lumière fort absentes des fonds marins qu'ils côtoyaient.

Tous ces changements ont engendré ce qu'on appelle aujourd'hui le Murloc ! Quelques siècles d'évolution ont prouvé que ces créatures étaient capables d'adaptations fulgurantes et qu'ils le sont encore pour bien des raisons : après l'installation de bons nombres de leurs camps fortifiés, ils sont tombés inévitablement en contact avec d'autres ethnies terrestres voisines, tels que les humains, les elfes et malheureusement les orques avec lesquels certains clans murlocs ont pactisé. Cette alliance a compromis la survie de toutes les tribus Murloc avec la déclaration d'une nouvelle « Grande Guerre des Religions » en Terre de Fangh.

Entre les troupes sanguinaires de Khornettoh, les armées de « Feignasses » au service de Dzul et les vils sorciers de Tzinntch ou Nécromanciens qui profitent toujours des chaos militaires et des massacres pour créer leurs propres armées de cadavres... Et bien, tous les murlocs se sont retrouvés dans le camp des armées Orques qui utilisèrent ce conflit pour enrôler Trolls, Gobelins, puis les quelques murlocs alliés récemment avec eux. La grande majorité du peuple Murloc a donc subi un véritable génocide, car leurs camps étaient très disséminés et trop peu armés pour pouvoir résister à d'écrasantes forces de combat et de destruction, conduites principalement par les humains.

Malgré tout, beaucoup ont survécu en se cachant là où ils le pouvaient : dans le fond des fleuves et des lacs, formant des cités végétales aquatiques, mais aussi dans des mines ou bien des souterrains où vivent déjà Nains, Kobolds et Rats géants. (encore de mauvaises fréquentations!) Ce retour forcé dans le monde de l'obscurité a provoqué la régression physique de certains jeunes murlocs, parfois aveugles avec des écailles sombres rappelant les « Dark Murlocs », mais sans les nageoires. Ceux-ci semblent être devenus des chefs spirituels au sein des rares tribus actuellement recomposées, capables d'utiliser des magies souvent affilées à leur élément de prédilection : celui de l'eau.

Aujourd'hui, une bonne partie des Murlocs sont en cavale et deviennent du même coup des aventuriers, il paraît donc logique que certains se retrouvent dans des compagnies ou bien engagés comme mercenaires.

Note personnelle :

Cette origine, issue du monde de WOW™ (auquel je n'ai jamais joué!), est un ajout personnel qui découle autant d'un « coup de cœur » pour ces créatures que d'une volonté d'ajouter un nouveau choix d'ethnie. Si cela peut faire plaisir aux joueurs et au **Grand Vilain POC**, c'est tant mieux !

LE MURLOC : UN AVENTURIER PAS COMME LES AUTRES !

Le Murloc, bien qu'issu de communautés plutôt autarciques, s'est vite égaré en Terre de Fangh par les guerres, victime de dommages collatéraux comme expliqué dans sa description. Il semble donc normal de pouvoir le retrouver comme aventurier dans une compagnie !

Certes, il y a plus de chance d'en observer dans des hordes de monstres, peau-vertes ou écailleuses, mais bien que son physique reptilien monstrueux le laisserait supposer, il n'est pas aussi sanguinaire et bestial que ses comparses ! À la fois rusé et charismatique, il est plus un cerveau qu'une brute chez les monstres : vu qu'il est contraint d'utiliser des armes et des armures que seuls les membres de son peuple peuvent adapter à sa morphologie, il se doit d'être plus malin pour survivre. Il développera donc des compétences spécifiques afin de mieux affronter l'adversité, avoir un métier est donc cruciale pour assurer son avenir.

QU'EST-CE QUE PEUT FAIRE UN MURLOC ?

Le Murloc est un peu comme les humains : il est polyvalent mais possède une morphologie très différente de celle d'un humanoïde et conserve des caractères issus de son origine aquatique. Il possède des bras plus longs et un corps plus étroit, ce qui lui vaut de ne pas avoir les mêmes limitations que les Nains ou les Hobbits : il peut employer d'autres armes grâce à cela (arc court, lance, javelot, etc.) mais la limitation des armes trop lourdes sera quasiment la même puisque le Murloc est aussi petit. Ces différentes limitations seront abordées dans la suite de cette documentation.

Cette polyvalence lui vaut de pouvoir pratiquer bon nombre de métiers ! Par contre, le Murloc conserve un très mauvais souvenir des guerres qui ont ébranlé sa civilisation, il ne pratiquera donc jamais une activité le liant à un culte de la Terre de Fangh et sera toujours très hostile en présence d'un paladin ou d'un prêtre. À part cela, un Murloc avec le métier de mage semblerait aussi improbable : bien que les plus intelligents sont aptes à l'ÉRUDITION, l'écriture de leur langue n'existe pas réellement, dès lors il n'y a pas d'incantation adaptée à leur langage. Néanmoins, il est prouvé que des murlocs pratiquent la magie par l'emploi de sorts divers et variés, principalement axés sur des éléments naturels : l'eau, le feu ou la terre. En tout cas, il n'est pas admis que ce monstre puisse devenir mage en début de carrière et le devenir en cours de route serait bien compliqué, sachant que les études de mages durent plusieurs années...

Il parle un langage étrange se résumant à des grognements. Cela paraît rudimentaire, mais ceux-ci expriment souvent des idées complexes : une seule « syllabe » de leur grognement peut être l'équivalent d'une phrase complète. Il faut donc avoir une oreille attentive, même quand on possède la compétence LANGUE DES MONSTRES, pour comprendre l'intégralité de son propos. Alors imaginé s'il emploie une succession de plusieurs grognements, c'est le mal de tête assuré pour la Magicienne qui veut traduire !

En outre, il n'est pas capable d'articuler en Fanghien, une langue trop complexe et fort inadaptée pour ses cordes vocales, et même s'il est capable d'en prononcer quelques mots, il ne peut vraiment la parler. Les plus à même de communiquer avec un murloc sont les Nains, ils ont vécu et travaillé ensemble quelques générations dans les mines et les cités naines souterraines, où ils se sont réfugiés pendant les guerres de religion déjà énoncées.

Comme tout le monde, le Murloc doit se nourrir, et toujours comme les humains, il mange tout ce qu'il peut trouver, même si le poisson accompagné de végétaux aquatiques reste un met de choix pour celui-ci. L'eau fraîche est sûrement sa boisson préférée, en revanche l'alcool n'est pas franchement sa tasse de thé (sans mauvais jeu de mot...) mais ça ne l'empêche pas de picoler ! (surtout les murlocs devenus pirates)

Mais le Murloc est par-dessus tout une créature très courageuse : capable de s'adapter aux contrées et environnements les plus hostiles (sauf peut-être les déserts torrides), il possède un moral d'acier ! Témérité et détermination étant ses plus grandes forces de caractère, elles s'accroissent avec l'expérience acquise par la réussite et l'accomplissement de ses plus grands et durs combats !

COMPÉTENCES DU HÉROS MURLOC

Le Murloc, comme toute origine (sauf humaine), aura des compétences qui le caractérisent. Il en possède au total 4 différentes, il y en a 2 qui lui sont spécifiques :

TONYGLANDIL et DÉSHYDRATATION

Puis 2 autres affiliées à son origine aquatique et ses caractéristiques physiques :

NAGER et INTIMIDER

Les deux compétences spécifiques se doivent d'être analysées en détail :

- La **DÉSHYDRATATION** est une caractéristique métabolique que les Murlocs n'ont pas encore perdu avec leur arrivée dans le monde terrestre. Malgré leur remarquable adaptation, ils restent toujours dépendants du milieu aquatique mais peuvent prolonger sans problème leur temps passé hors de l'eau, du moins tant qu'il peuvent boire suffisamment comme tout aventurier.
Avantage : si le Murloc souffre de blessures classiques, le fait de s'immerger dans une rivière ou même dans un bain lui permettra de guérir de ses plaies et de se régénérer très rapidement, ce qui lui permettra de se soigner sans aller longuement chez un guérisseur qu'il devra payer...
Inconvénient : sa peau a besoin d'être réhydrater régulièrement et boire ne suffira pas à palier cet état de fait, or cela aura des conséquences néfastes et, à long terme, il va progressivement devenir prisonnier de sa propre peau, ce qui l'affectera physiquement par une souffrance continue et même la mort...
- **TONYGLANDIL...** Une terminologie fort humoristique qui indique simplement qu'un Murloc mâle ne peut être affecté par une attaque visant ses parties génitales. Comment font-ils ? Hélas, il n'y a jamais eu d'étude sur ce point, c'est comme ça et puis c'est tout !

NAGER est le propre de ces créatures, elles peuvent se mouvoir ET respirer sous l'eau, c'est un bonus qui se révélera très utile. Un murloc pourrait, par exemple, effectuer des explorations aquatiques ou bien atteindre des recoins habituellement inaccessibles aux autres aventuriers, ou même sauver un membre de la compagnie de la noyade ! Ce qui implique aussi qu'il possède une FORCE et une ADRESSE minimum.

Il est aussi capable d'**INTIMIDER** ses ennemis, c'est même un vrai talent ! Pour vous donner un ordre d'idée, le Murloc est l'une des rares créatures capable de faire lâcher le sphincter du plus furieux des Trolls, qui d'ailleurs n'apprécie pas beaucoup ces p'tits monstres aux yeux reptiliens. Cette aptitude s'explique facilement par son courage déjà évoqué et son physique plutôt oppressant : en déployant le cri terrible d'un fauve enragé avec son regard prédateur, tout en hérissant les dards dorsaux de son corps aux couleurs vives, il exploite et cultive une crainte qu'il ne connaît pas et cela malgré sa petite taille !

LES COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Même si le Murloc peut avoir un métier, il est capable de développer un grand nombre de compétences (un peu comme les Nains...), mais le choix d'un métier l'obligera donc à se spécialiser uniquement dans ce que son emploi lui offrira avec les niveaux, mais il peut être intéressant de choisir ce que propose son origine en début de carrière. (tant que ces compétences ne seront pas en contradiction avec son métier) Voici la liste de ces 10 compétences accessibles : **TRUC DE MAUVIETTE, MÉFIANCE, PISTER, CHERCHER DES NOISES, DÉTECTER, INSTINCT DE SURVIE, LANGUE DES MONSTRES, FORGERON, TIRER CORRECTEMENT** et **FOUILLER DANS LES POUBELLES**.

Certaines de ces compétences peuvent se révéler utiles d'être combinées avec certains métiers, sauf si bien sûr elles seraient en contradiction avec le métier en question, c'est au MJ de se prêter à une bonne logique de jeu. Le tout est que le Murloc est débrouillard comme les Nains et polyvalent comme les Humains, mais n'étant pas toujours aussi costaud et équipé d'armures adaptées, un combat sera plus rude pour lui. Il devra donc acquérir plus souvent de l'expérience par des moyens autres que l'altercation pure.

LES CARACTÉRISTIQUES DU MURLOC

En début de carrière, le Murloc possède un capital de **28 points d'Énergie Vitale (EV)**, légèrement inférieur aux humains par sa taille et sa corpulence :

- À chaque niveau, il augmentera ses points en EV d'1D6, comme la plupart des origines
- Sa récupération s'adapte aux mêmes conditions que les autres aventuriers, sauf dans l'eau (**2EV/heure**)

Sa peau d'écailles très serrées et résistantes lui confère également **1 point de Protection (PR)** naturel, elle pourra donc être considérée comme une valeur d'armure réductible par « des dommages à l'armure ». Pour autant, elle ne peut être utilisée avec un jet de rupture pour sauver sa peau, même au sens propre ! Si ce point de protection fourni par ses écailles a été compromis par ces types de dommages, il disparaît jusqu'à récupération de tous ses points d'EV. (plus facilement récupérable après un séjour dans l'eau) Cette protection sera aussi compromise par la **DÉSHYDRATATION**. (voir détail de compétence)

Il possède une excellente vue très réceptive aux mouvements, une nyctalopie partielle, son ouïe ne sera pas plus développée que la plupart des être vivants, il n'a pas de flair particulier (même s'il peut toujours faire de la détection), il aura une vitesse de course légèrement supérieure aux autres origines de petites tailles (grâce à ses jambes plus longues) et c'est un **hyper-actif**, toujours à fouiner et à se déplacer !

En début de carrière, le Murloc possède les scores d'**ATTAQUE/PARADE (AT/PRD)** suivants : **9/10**. C'est une créature petite mais aux bras élancés qui sait souvent mieux placer les sales coups, mais il restera aussi bon pour parer, surtout s'il utilise un bon bouclier à sa mesure, un objet qu'il convoite plus souvent qu'on ne le pense, tout en s'armant d'une dague ou d'une arme « 1 main » adaptée à sa taille.

À part ça, il n'est pas rétrogradé par la magie, déjà parce qu'il n'a pas peur de se frotter à l'inconnu et que son peuple en pratique déjà plusieurs types. Des objets enchantés de toutes sortes peuvent donc équiper un murloc, malheureusement, les armures enchantées que l'on peut découvrir au cours d'une aventure ne seront quasiment jamais aux mensurations de celui-ci, car il est d'une morphologie plus atypique que celles du Nain ou d'un Hobbit.

SES VALEURS STATISTIQUES IMPOSÉES

Nous en venons enfin aux statistiques à obtenir aux dés pour devenir un beau et fougueux Murloc ! Le Murloc est très courageux ! Sa caractéristique principale est donc le **COURAGE** :

Pour devenir un Murloc, il faut obligatoirement avoir une valeur de **COURAGE minimum de 13**. Comme pour certaines origines elfiques avec le charisme, un murloc gagnera automatiquement des points dans cette caractéristique au passage de niveaux 2 et 3 et cela en plus des autres augmentations choisies avec l'obtention d'un nouveau niveau. Il gagnera donc **1 point de COURAGE pour les niveaux 2 et 3**.

Ensuite, d'autres caractéristiques du Murloc exigent une valeur minimum, celles-ci seront les suivantes :

- Le Murloc arbore une peau écailleuse aux couleurs vives et chatoyantes, ce qui en fait un être physiquement remarquable, voir trop ! Plutôt voyant certes, mais bon, ce n'est pas une créature silencieuse et discrète par nature. (sauf s'il elle devient voleur ou assassin, mais c'est pas gagné!) Dès lors, il devra posséder un **CHARISME minimum de 11**.
- Ce petit monstre devenu terrestre est avant tout un bon nageur, une aptitude qu'il conserve de ses ancêtres, grâce à ses membres antérieurs très allongés, et surtout grâce à sa capacité à respirer sous l'eau. En tout cas, cela réclame un minimum d'agilité et d'entretien physique. Par conséquent, il doit avoir une valeur **d'ADRESSE et de FORCE minimum de 10** en début de carrière.

En ce qui concerne l'**INTELLIGENCE**, les murlocs n'ont pas de limite connue ou établie, vu que certains pratiquent la magie et que leur capacité d'adaptation est fortement liée à leur aptitude à résoudre des problèmes, même les plus complexes. Il a beau être un monstre écailleux, son peuple ne possède pas de mœurs violentes ou des coutumes bestiales à proprement parler : ils ont bien des rituels de combat pour former leurs guerriers, mais ils s'intéressent à différents arts, ils cultivent des ressources aquatiques et sont aussi de très bons chasseurs en groupe, leur gibier passant du petit lapin jusqu'au Morshleg à poil long le plus hostile, venant même à s'attaquer à des Dantragors musqués, ce qui a grandement harangué la colère des populations Barbares envers les murlocs.



Illustration d'un Dark Murloc, armé d'une machette.

L'ÉQUIPEMENT D'UN MURLOC

Comme déjà évoqué à plusieurs reprises, la corpulence étrange du Murloc implique qu'il ne peut porter le commun des vêtements ou des armures que l'on trouve et commercialise en Terre de Fangh. Dès lors, il faut impérativement que ceux-ci soient adaptés à ses mensurations, ce qui les rendent à la fabrication et à la vente **plus chers de 50%** par rapport aux prix standards des fiches officielles. Cependant, il n'a pas de limitation de valeur de protection cumulée, cela dépendra uniquement du métier qu'il pratiquera.

Pour commencer, il ne peut pas porter de bottes. Les pièces d'armure tels que les plastrons, casques, gants, jambières et bracelets doivent être adaptées à sa morphologie, et cela dans une forge où leur conception est déjà connue, donc pratiquée. Par moindre mal, le destin a voulu que les guerres de religion ont rapproché les Murlocs des peuples Nains qui depuis ont travaillé ensemble dans les mines et leurs défenses. Cette entente quasi-amicale a permis au Murloc de jouer les apprentis forgerons avec les Nains et cela dans leurs plus célèbres forges (dont Durandil™), ce qui leur a permis de se familiariser aux armes « 1 main » déjà adaptées pour les Nains et de leur apprendre à fabriquer des pièces d'armure murlocs.

Dès lors, pour concevoir ou même acheter ces pièces d'armure toutes faites, c'est dans la célèbre ville de Mlinej qu'on a le plus de chance d'en trouver, ou bien dans un camp murloc, quand on en connaît la position... Pour les enchantements, le problème est le même : il paraît improbable qu'une compagnie puisse tomber sur une pièce d'armure enchantée adaptée à la morphologie Murloc, même si tout est possible en Terre de Fangh... Du coup, les seules armures enchantées existantes se trouveront sur ces mêmes lieux déjà suggérés, il est toujours possible d'en enchanter des classiques chez des enchanteurs émérites et ce service coûtera très cher (comme pour tout le monde), mais il faut aussi en trouver un.

Pour les armes, leur utilisation par le Murloc sera similaire aux Nains :

- Il ne peut utiliser d'armes d'étiquette à « 2 mains » **humaines**, car elles sont trop lourdes
- Les armes « 1 main » classiques sont à deux mains pour celui-ci (+1 aux dégâts)
- Les bonus spécifiques « Nain » sont applicables au Murloc (si FO > 11)

Par contre, le Murloc peut aussi utiliser les armes suivantes :

- Armes d'étiquette « Récupération »
- Armes de jet : poignard, javelot, shuriken, arc court, lance-pierre ou hache de jet (**sans malus Nain**)
- Exception : le Murloc peut utiliser Lance et Pique (uniquement avec ARMES DE BOURRIN)
- Armes spéciales d'étiquette « Murloc » (voir « Listes d'équipement Murloc » de ce document)

Des listes d'équipement, comme énoncées précédemment, sont à la disposition du MJ, ces items sont rares mais peuvent être mis en vente ou récupérés sur le corps d'un combattant Murloc. Cela facilitera la compréhension de leur valeur marchande respective en fonction de leurs bonus et de leurs enchantements.

EN CONCLUSION :

Le Murloc est un petit monstre écailleux très déterminé à conquérir le monde des humains, il peut très bien faire office de mascotte dans une compagnie d'aventurier ou de « cerveau » dans un groupe de monstres, mais sera surtout enclin à donner courageusement de sa personne au moindre affrontement !

ORIGINE – LE MURLOC

FICHE POUR LE JOUEUR & DÉTAILS DE COMPÉTENCES

V.1.1 – V.1.2

Certaines compétences n'étant pas détaillées dans la liste officielle des Compétences du JDR Naheulbeuk, la version complète de ces nouvelles compétences est à la disposition du Grand Vilain MJ, ci-dessous :

DÉSHYDRATATION (EV) : C'est un caractère plutôt rare, mais cela existe bel et bien... Certaines races ont un besoin plus important de réhydrater leur corps, de boire abondamment pour récupérer l'eau qu'ils perdent avec le temps. Cela dépendra des saisons, mais le temps maximal entre chaque hydratation est d'environ 3 jours. Si celui-ci est dépassé, le personnage perdra ses forces et son charisme progressivement, prisonnier peu à peu de sa propre peau. Au contraire, s'il prolonge son temps passé dans l'eau, il obtiendra une récupération accrue de son énergie vitale, cela sans même aller chez un soigneur. (et même si elle est très froide !)

Utilisation : si 3 jours passe après la dernière baignade, perte 2EV et 1 point de CHA et d'AD toutes les heures.

Particularité : récupération accrue de l'énergie vitale, dans une eau suffisamment « propre », égale à 2EV/heure.

TONYGLANDIL (♂) : Si vous imaginiez que cette caractéristique était la capacité de mettre un coup d'épée là où vous pensez, et bien c'est raté... Le personnage possédant cette compétence ne peut subir de dommages au niveau des organes génitaux. Allez savoir pourquoi, mais certaines créatures de ce monde savent préserver au maximum ce genre de chose, ne vous demandez surtout pas comment elles font, le MJ ne veut même pas le savoir !

Utilisation : si le héros subit une attaque visant « les organes génitaux », les dommages seront ceux d'une simple attaque.

Particularité : avec un personnage du sexe opposé (donc une femme), il ne faut pas prêter attention à cette compétence...

Rappel des caractéristiques et limitations au MJ :

- **COU minimum :** 13
- **CHA minimum :** 11
- **AD minimum :** 10
- **FO minimum :** 10

- **EV initiale :** 28
- **AT/PRD initiales :** 9/10
- **PR d'armure maximum en fonction du métier** (mais pas de bottes!) et **PR naturelle = 1** (valeur réductible)
- **Charge limite de 15 kilos**
- **Régénération naturelle dans l'eau :** 2EV/heure (peut aussi respirer sous l'eau!)
- **Valeur d'INT non limitée, mais ne peut parler le Fanghien** (se limite à sa seule compréhension si ÉRUDITION)
- **Tous métiers sauf Mage, Prêtre et Paladin**
- **Choisir le sexe du Murloc**
- **Vêtements/protections 50% plus chers** (sur mesure + taille : environ 1,20m)
- **Peut acquérir CHEVAUCHER**, mais allez trouver une monture adéquate... un Sanglier Noir de combat ?

Je laisse à disposition la version 1.1 de la fiche de Murloc, étant donné que j'avais commencé sur cette base pour créer l'extension d'origine. Certains, comme moi, apprécient l'ancien format car il permet aux joueurs « raisonnés » d'avoir le détail des compétences et de bien comprendre ce qui limite leur origine.

JE SUIS UN MURLOC *(Aweurglarnwarg !)*

COU minimum : 13 (COU+1 au niveau 2 et 3), CHA minimum : 11, FO minimum : 10, AD minimum : 10

Mêmes caractéristiques que les Nains pour les armes humaines. — Pas de magie. — Charge limite de 15 kilos.

Avec sa corpulence atypique, tous les vêtements/protections sont 50% plus chers (sur mesure). — PR initiale : 1 (écailles).

Énergie vitale initiale : 28 — Excellente vue, nyctalopie partielle — AT/PRD initiale : 9/10



Glawarg! Aweurlarg! Raornwargrom! Ewarhroaweuglar! Awrorarg! Woarbrargleuwaerg! Reurahrouam... Wararrraglaweunwarg!

Traduction littérale :

Je suis un Murloc, l'une des races les plus anciennes du monde ! Aux origines, mes ancêtres vivaient dans les profondeurs abyssales de l'océan, puis un jour, ils décidèrent de s'implanter sur les terres pour y construire notre civilisation. Nous arborons aussi des couleurs diverses et variées, ce qui nous rend naturellement très impressionnants ! Nos colonies bordant fleuves et rivières n'étaient pas grandes, mais nous étions forts de notre culture et de nos capacités à survivre en milieu hostile. Malheureusement, suite aux guerres intenses qui se produisirent en Terre de Fangh, la presque totalité de nos clans furent anéantis sans avoir eu le temps de livrer bataille !.. Le peu d'entre nous encore vivants sont à présent des vagabonds ou deviennent des aventuriers, des vrais, comme moi !

Je suis né avec les compétences suivantes :

DÉSHYDRATATION (EV) : C'est un caractère plutôt rare, mais cela existe bel et bien... Certaines races ont un besoin plus important de réhydrater leur corps, de boire abondamment pour récupérer l'eau qu'ils perdent avec le temps. Cela dépendra des saisons, mais le temps maximal entre chaque hydratation est d'environ 3 jours. Si celui-ci est dépassé, le personnage perdra ses forces et son charisme progressivement, prisonnier peu à peu de sa propre peau. Au contraire, s'il prolonge son temps passé dans l'eau, il obtiendra une récupération accrue de son énergie vitale, cela sans même aller chez un soigneur. (et même si elle est très froide !)

TONYGLANDIL (♂) : Si vous imaginiez que cette caractéristique était la capacité de mettre un coup d'épée là où vous pensez, et bien c'est raté... Le personnage possédant cette compétence ne peut subir de dommages au niveau des organes génitaux. Allez savoir pourquoi, mais certaines créatures de ce monde savent préserver au maximum ce genre de chose, ne vous demandez surtout pas comment elles font, le MJ ne veut même pas le savoir !

NAGER (AD, FO) : Pas besoin de faire un dessin, le héros aura eu la chance d'apprendre à nager pendant sa jeunesse. Il bénéficie donc, non seulement de la possibilité de nager sans jeter un dé, mais d'un bonus de +5 aux épreuves liées à la nage.

INTIMIDER (COU, CHA) : Quand on se retrouve face à un gros costaud qui fait la grimace et approche son visage furieux de votre nez avec l'apparente attention de vous accrocher la tête au bout d'une pique, on a souvent deux choix : se battre ou fuir. L'intimidation permet au personnage de faire peur à ses adversaires sans avoir besoin de les combattre. Il doit pour cela disposer d'une valeur de courage supérieure à son (ou ses) ennemis, et réussir une épreuve de charisme !

Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)
- ☐ Instinct de survie
- ☐ Chercher des noises (attaque le premier)
- ☐ Langue des monstres
- ☐ Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- ☐ Pister
- ☐ Tirer correctement
- ☐ Détecter
- ☐ Fouiller dans les poubelles
- ☐ Forgeron (améliorer/réparer des armes)



V.I.I

JE SUIS UN MURLOC *(Aweurglarnharg !)*

Personnage reptilien fougueux et polyvalent, doué pour survivre en milieu hostile et pour s'attirer des tas d'ennuis. Les armes à 1 main classiques sont utilisées à 2 mains (dégâts +1). Peut utiliser des armes de jet, sauf arbalète et arc long. Parle une langue bizarre. Vue excellente, nyctalopie partielle. Utilisation de bouclier possible avec arme naine « 1 main ». Non réfractaire à la magie, mais déteste les personnages religieux. Pas de restriction d'armure. Charge limite de 15 kilos. Consulter le guide « Origine - le Murloc » pour en savoir plus.



Glawarg! Aweurlarg! Raornwargrom! Enwarhroawenglar! Awrorarg! Woarbrarglenwaerg! Reurahrouam... Wararraglaweunwarg!

Traduction littérale :

Je suis un Murloc, l'une des races les plus anciennes du monde ! Aux origines, mes ancêtres vivaient dans les profondeurs abyssales de l'océan, puis un jour, ils décidèrent de s'implanter sur les terres pour y construire notre civilisation. Nous arborons aussi des couleurs diverses et variées, ce qui nous rend naturellement très impressionnants ! Nos colonies bordant fleuves et rivages n'étaient pas grandes, mais nous étions forts de notre culture et de nos capacités à survivre en milieu hostile. Malheureusement, suite aux guerres intenses qui se produisirent en Terre de Fangh, la presque totalité de nos clans furent anéantis sans avoir eu le temps de livrer bataille !.. Le peu d'entre nous encore vivants sont à présent des vagabonds ou deviennent des aventuriers, des vrais, comme moi !

Je suis né avec les compétences suivantes :

DÉSHYDRATATION (EV) : le héros a besoin d'immerger régulièrement son corps dans l'eau, sous peine de mourir à longs termes.

TONYGLANDIL (♂) : si une frappe visant les parties génitales atteint celles du héros, les dégâts seront ceux d'une attaque classique.

NAGER (AD, FO) : le héros a déjà appris à nager et peut passer des épreuves en immersion.

INTIMIDER (COU, CHA) : le héros peut tenter d'effrayer quelqu'un à l'aide de son courage et son charisme.

Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)
- ☐ Instinct de survie
- ☐ Chercher des noises (attaquer le premier)
- ☐ Langue des monstres
- ☐ Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- ☐ Pister
- ☐ Tirer correctement
- ☐ Détecter
- ☐ Fouiller dans les poubelles
- ☐ Forgeron (améliorer/réparer des armes)



MURLOC - PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Proposés par Télorane

Le Gladiateur Murloc – Un petit et fort soldat écailleux.

Afin d'aider le Maître du Jeu à la création d'un personnage Murloc, voici quatre exemples concrets avec leur équipement, armement et pièces d'armure suggérés en fonction des caractéristiques et de la richesse tirées aux dés. Comme vous le constaterez, certains objets ne font pas partie des fiches d'équipements officielles : sachant que le Jeu de Rôle se veut créatif, faire appel à son imagination n'est pas optionnel, si cela peut rendre la création d'un personnage plus sympathique !

Liste des caractéristiques pré-tirées à reporter sur une nouvelle fiche :

COU :	INT :	CHA :	AD :	FO :	AT/PRD :	DESTIN :
13	8	12	11	13	10/9	3



Richesse pré-tirée et métier choisi :

- 60 PO
- Guerrier, Gladiateur

Dans ses fiches de personnage seront cochées les deux compétences au choix suivantes :

- TRUC DE MAUVIETTE (PR+I)
- INSTINCT DE SURVIE

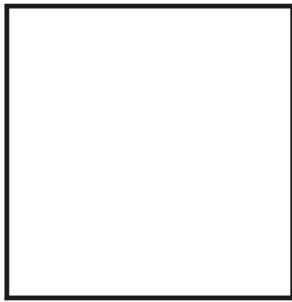
Fiches à tirer pour le joueur :

- Fiche de personnage version 1.6
- Fiche de l'origine « Je suis un Murloc » (V.I.2 ou V.I.1)
- Fiche du métier « Je suis un Guerrier, Gladiateur »
- Fiche d'équipement pour guerrier

Avec un capital d'or pré-tiré de 60 PO, ce Murloc sera un aventurier classique avec un équipement de qualité moyenne. Devenu un gladiateur (ou guerrier), il s'équipera avec le plus d'armures possibles à son niveau et sera principalement tourné vers le combat au corps-à-corps, car bien qu'il est de l'adresse, il semble que les armes de jet ne seront pas son plus grand atout. (vu sa faible intelligence)

En choisissant d'ajouter 1 point en AT contre 1 en PRD, on profite de sa grande force pour augmenter ses chances de toucher l'ennemi de 1 sur 2 ! La chance a voulu qu'il est beaucoup de points de Destin et c'est tant mieux, vu qu'il sera plus souvent exposé à de vilains coups. Et avec l'ajout de la compétence TRUC DE MAUVIETTE, il aura un meilleur bagage physique au combat, idéal pour encaisser et taper !

Je dessine mal, tant pis



NIVEAU

1



EXPÉRIENCE (XP)

POINTS DE DESTIN

3		
---	--	--

MES RICHESSES
À MOI QUE J'AI

OR

60

ARGENT

CUIVRE

--	--	--

MACHINS PRÉCIEUX

2 Onyx (petites)

Dent de requin

Nom : _____ Sexe : MâleOrigine : Murloc Métier(s) : GladiateurENERGIE VITALE (EV-PV)

MAX	33						

ENERGIE ASTRALE (EA-PA)

MAX							

MAGIE PHYS.

Moyenne INT et AD

MAGIE PSY.

Moyenne INT et CHA

RÉSIST. MAGIE

Moyenne COU, INT et FO

12

COURAGE (COU)

ORIG.	13	modifié...					
-------	----	------------	--	--	--	--	--

INTELLIGENCE (INT)

	8	modifiée...					
--	---	-------------	--	--	--	--	--

CHARISME (CHA)

	12	modifié...	13	+1			
--	----	------------	----	----	--	--	--

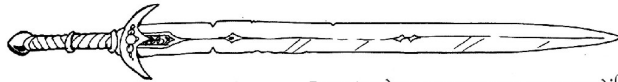
ADRESSE (AD)

	11	modifiée...	10	-1			
--	----	-------------	----	----	--	--	--

FORCE (FO)

	13	modifiée...					
--	----	-------------	--	--	--	--	--

Couteau M. Bracelets

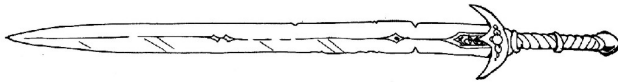
ATTAQUE (AT)

ORIG.	10	modifiée...	10	7			
-------	----	-------------	----	---	--	--	--

PARADE (PRD)

	9	modifiée...	8	6			
--	---	-------------	---	---	--	--	--

Epée correcte Couteau M.



ARMURES ET PROTECTIONS

PR : valeur de protection - RUP : point de rupture

« Truc de manziette »

Peau écailluse (PR naturelle)

Plastron de cuir bouilli correct

Bracelets cuir et métal (AD-1)

Casque en cuir avec crâne de loup Murloc

PR

RUP.

TOTAL
PROTECTION

5

1

1

3

1 à 4

1 à 5

1 à 3



ARMEMENT ET BASTON

PI : points d'impacts, dégâts infligés - RUP : point de rupture

FO > 12 (P.I. supplémentaires)

Epée 1 main correcte (PRD-1, à 2 mains)

Couteau à manche sculpté M. (AT/PRD-3 CHA+1)

P.I.

RUP.

+1

1D+4

1 à 3

1D

1 à 4



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

Sac à dos de base : outre de cuir 1L, bourse, briquet, couverture d'aventurier, vaisselle en fer.

Matériel et babioles : corde (5 mètres), bouteille vide sans bouchon (1L), hochet de distraction M. (Pénible)

Vêtements : ceinture d'arme renforcée.

La Murloc Ranger — L'aventurière riche et intelligente.

Liste des caractéristiques pré-tirées à reporter sur une nouvelle fiche :

COU :	INT :	CHA :	AD :	FO :	AT/PRD :	DESTIN :
13	12	12	10	10	9/10	1



Richesse pré-tirée et métier choisi :

- 110 PO
- Ranger

Dans ses fiches de personnage seront cochées les deux compétences au choix suivantes :

- FORGERON
- ÉRUDITION

Fiches à tirer pour le joueur :

- Fiche de personnage version 1.6
- Fiche de l'origine « Je suis un Murloc » (V.I.2 ou V.I.1)
- Fiche du métier « Je suis un Ranger »
- Fiche d'équipement pour guerrier

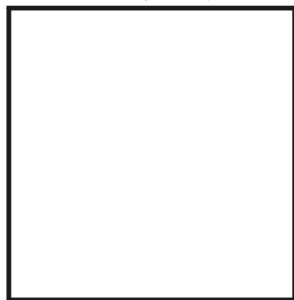
Avec un capital d'or pré-tiré de 110 PO, on aura affaire à une Murloc issue d'une riche tribu et possèdera un équipement de très bonne qualité. Bien que cette richesse lui offrira des avantages, ses caractéristiques ne la prédisposent spécifiquement ni au corps-à-corps ni aux armes de jet, ce qui n'en fait pas un atout pour le combat. Dès lors, c'est le développement de certaines compétences qui l'aidera à trouver une place importante dans une compagnie, qu'elle soit d'aventuriers ou de monstres.

L'ÉRUDITION est un très bon choix puisque sa situation boursière et son intelligence laisse à penser qu'elle soit issue d'une famille plutôt instruite (sûrement dans le commerce), qu'elle misera beaucoup sur sa polyvalence de terrain et qu'elle sera plus difficile à arnaquer, vu qu'elle saura lire et compter. Ajouter à cela la compétence de FORGERON, on se confortera d'autant plus dans cette idée de famille marchande et sur son potentiel stratégique dans une compagnie, car elle pourra rendre des services de réparation en cas de pépin : une épée tordue à réparer ou une hache émoussée à aiguiser, ça mérite respect et salaire !

Voilà un personnage d'une construction fort originale et cela dès sa création, ce qui le rend à la fois utile, agréable et très intéressant à jouer si l'on s'implique dans la partie et que l'on rentre bien dans le rôle. Certes, cette Murloc sera peu aguerrie pour les combats mais possèdera de nombreux atouts qui seront souvent utiles pour éviter ou se sortir d'un mauvais pas !

Vos compétences figurent sur votre fiche d'origine et/ou votre fiche de métier

Je dessine mal, tant pis



NIVEAU

1



EXPÉRIENCE (XP)

POINTS DE DESTIN

1		
---	--	--

MES RICHESSES
À MOI QUE J'AI

OR

110

ARGENT

CUIVRE

--	--	--

MACHINS PRÉCIEUX

Jade (petite)

Technique de survie au c.à.c. (livre)

Nom : _____ Sexe : FemelleOrigine : Murloc Métier(s) : RangerENERGIE VITALE (EV-PV) ^{MAX} 28ENERGIE ASTRALE (EA-PA) ^{MAX}

MAGIE PHYS.

Moyenne INT et AD

MAGIE PSY.

Moyenne INT et CHA

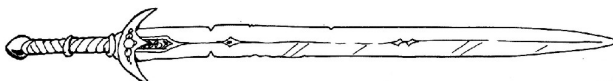
RÉSIST. MAGIE

Moyenne COU, INT et FO

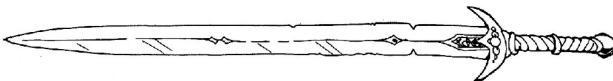
12

COURAGE (COU) ^{ORIG.} 13 modifié... 14 +1INTELLIGENCE (INT) 12 modifiée...CHARISME (CHA) 12 modifié... 14 +1 +1ADRESSE (AD) 10 modifiée...FORCE (FO) 10 modifiée...

Gambison Gantelets Collier M.

ATTAQUE (AT) ^{ORIG.} 9 modifiée... 9PARADE (PRD) 10 modifiée... 8

Dague dentée



ARMURES ET PROTECTIONS

PR : valeur de protection - RUP : point de rupture

Peau écailleuse (PR naturelle)

Gambison luxe avec manche (CHA+1)

Gantelets de chasse Murloc (COU+1)

Pantalon renforcé cuir à poches de Ranger

PR

RUP.

TOTAL
PROTECTION

4



ARMEMENT ET BASTON

PI : points d'impacts, dégâts infligés - RUP : point de rupture

Masse 1 main d'artisan nain - 1 main pour Murloc

Dague dentée du pêcheur Murloc (PRD-2)

P.I.

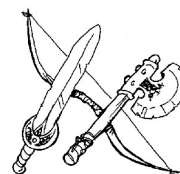
RUP.

1D+4

1D+2

1 à 2

1 à 3



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

Sac à dos de qualité : outre cuir de castor (IL), bourse, couverture de noble, briquet, vaisselle luxe.

Matériel et bricoles : corde elfique (5 mètres), ficelle (20m), bon 25% (achat armure), flacon d'huile.

Vêtements : collier de spinelle M. (CHA+1), chapeau de marchand.

Un Murloc oui, mais un Pirate — Vive l'or et la ripaille !

Liste des caractéristiques pré-tirées à reporter sur une nouvelle fiche :

COU :	INT :	CHA :	AD :	FO :	AT/PRD :	DESTIN :
13	11	11	12	10	9/10	2



Richesse pré-tirée et métier choisi :

- 90 PO
- Pirate

Dans ses fiches de personnage seront cochées les deux compétences au choix suivantes :

- TRUC DE MAUVIETTE (PR+1)
- TIRER CORRECTEMENT

Fiches à tirer pour le joueur :

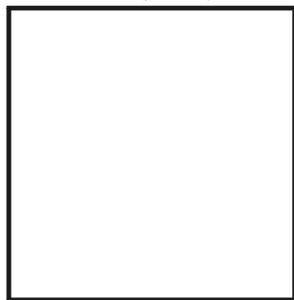
- Fiche de personnage version 1.6
- Fiche de l'origine « Je suis un Murloc » (V.I.2 ou V.I.1)
- Fiche du métier « Je suis un Pirate »
- Fiche d'équipement pour guerrier

Avec un capital d'or pré-tiré de 90 PO, c'est un Murloc fier et riche que nous avons là, mais surtout un maudit pirate ! Toujours connecté au monde de l'océan et à ces rêves de conquête, il cherchera trésors, pièces d'or et boissons tout au long de cette carrière qu'il a choisi d'épouser. Très habile et assez intelligent, il se spécialisera surtout dans les armes de jet (aussi fourbes soient-elles !) et croisera le fer avec un sabre familial de grande qualité, sûrement transmise d'un père ancien capitaine !

Par contre, il aura beau être un malandrin sans nom, il n'en est pas moins un Murloc, et en tant que tel, la couardise ne sera pas son état d'esprit ! Le MJ se doit donc de supprimer l'APPEL DES RENFORTS des compétences de Pirate pour ce personnage, car elle n'a pas lieu d'être pour cette origine très téméraire. Dès lors, on appuiera ce trait de caractère à la compétence TRUC DE MAUVIETTE, puisqu'il ne peut la choisir qu'à sa création et que les compétences que le pirate peut développer sont similaires à celles de son origine. Sa limitation de PR en pièces d'armures étant de 3, il souffrira bien moins des coups reçus !

Argent, plaisirs gustatifs et charnels seront son lobby, chaque jour ponctué d'action et d'aventures folles et enivrantes, avec pour grands objectifs de devenir capitaine de son propre navire et de pouvoir voyager où bon lui semble, libre de vivre ses rêves de fortune et de découvertes de terres vierges et inexplorées !

Je dessine mal, tant pis



NIVEAU

1



EXPÉRIENCE (XP)

POINTS DE DESTIN

2		
---	--	--

MES RICHESSES
À MOI QUE J'AI

OR

90

ARGENT

CUIVRE

--	--	--

MACHINS PRÉCIEUX

Parchemin vierge

Topaze (petite)

Cache-œil noir

Nom : _____ Sexe : MâleOrigine : Murloc Métier(s) : PirateENERGIE VITALE (EV-PV) ^{MAX} **28**ENERGIE ASTRALE (EA-PA) ^{MAX}

MAGIE PHYS.

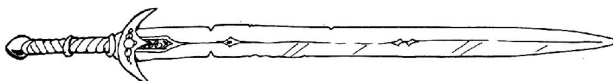
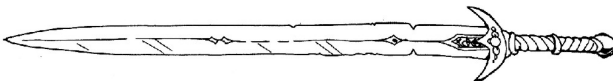
Moyenne INT et AD

MAGIE PSY.

Moyenne INT et CHA

RÉSIST. MAGIE **13**

Moyenne COU, INT et FO

COURAGE (COU) ^{ORIG.} **13** modifié... **15** **+1** **+1**INTELLIGENCE (INT) **11** modifiée...CHARISME (CHA) **11** modifié... **13** **+1** **+1**ADRESSE (AD) **12** modifiée... **+1**FORCE (FO) **10** modifiée... **Sabre M.** **Poignard M.** **Bague rubis** **Esquive**ATTAQUE (AT) ^{ORIG.} **9** modifiée... **10** **8**PARADE (PRD) **10** modifiée... **10** **6** **Sabre M.** **Poignards**

ARMURES ET PROTECTIONS

PR : valeur de protection - RUP : point de rupture

« Truc de mauviette »

Peau épaisse (PR naturelle)

Veste toile renforcée du pirate M. (+1 en esquive)

Gantelets de cuir

PR

RUP.

TOTAL
PROTECTION

4



ARMEMENT ET BASTON

PI : points d'impacts, dégâts infligés - RUP : point de rupture

Sabre de bataille serti M. (COU/CHA+1 AT+1)

Poignard tribal M. (AT-1 PRD-4 COU+1)

Poignard de qualité (AT-1 PRD-4)

P.I.

RUP.

1D+4

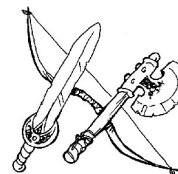
1D+1

1D+1

1 à 3

1 à 3

1 à 3



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

Sac à dos de qualité : outre en cuir (IL), bourse, briquet, couverture d'aventurier, vaisselle en bois.

Matériel et babioles : cordelette (7 mètres), harnais ventral à poignards (2 places), flacon d'huile.

Vêtements : pantalon de toile correct, bague serti d'un rubis (CHA+1), tricorne pirate.

Le Murloc Ninja — Fier et agile pour un reptile.

Liste des caractéristiques pré-tirées à reporter sur une nouvelle fiche :

COU :	INT :	CHA :	AD :	FO :	AT/PRD :	DESTIN :
13	10	11	13	12	11/9	1



Richesse pré-tirée et métier choisi :

- 40 PO
- Assassin, Ninja

Dans ses fiches de personnage seront cochées les deux compétences au choix suivantes :

- AMBIDEXTRIE (AD minimum = 14)
- ESCALADER

Fiches à tirer pour le joueur :

- Fiche de personnage version 1.6
- Fiche de l'origine « Je suis un Murloc » (V.I.2 ou V.I.1)
- Fiche du métier « Je suis un Assassin, Ninja »
- Fiche d'équipement pour guerrier

Avec un capital d'or pré-tiré de 40 PO, on est en présence d'un héros Murloc à la limite de la pauvreté, ce qui va affecter du même coup la qualité de son équipement de départ. Le choix du métier de Ninja plutôt que d'Assassin se justifie par la possibilité d'acquérir des coups spéciaux, sachant qu'il possède une intelligence encore trop faible pour l'utilisation d'objets magiques, devenir un Ninja lui permettra tout de même d'obtenir des atouts particuliers sans que se soit du matériel magique...

Sa grande agilité fait de lui un professionnel de l'esquive et du lancé d'armes pointues et/ou tranchantes. Rares sont les murlocs qui choisissent une telle voie, mais si la discrétion et les coups rapides et précis deviennent des qualités indispensables à sa survie, cela reste dans le domaine du possible. Dès lors, être dans le besoin de FRAPPER LÂCHEMENT son adversaire pour vaincre s'avérerait contraire à l'étique Murloc, mais ce n'est pas le cas ici puisque la fuite ne fait pas partie des codes du métier de meurtrier. Néanmoins, est-ce qu'un reptile aussi charismatique serait du genre RESSEMBLE À RIEN ?..

En tout cas, sa vie d'aventurier sera assez dur s'il décide d'attaquer autrement qu'à distance, mais avoir ce type de profession demeure complexe à gérer en cas de boulette ou d'imprévus. Il devra donc rester le plus longtemps possible sur ses gardes ! Il partira accessoirement avec un bagage d'armes comprenant aussi 5 « Shurikens de base » (AD-1 au lancé, dégâts 1D+1), prévus uniquement pour le jet.

MURLOC - SUGGESTION D'ÉQUIPEMENT V.2.0

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle

Armement Murloc V.2.0	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Important : tous les dégâts sont tirés au D6 ; Murloc (M.)					
Lames courtes					
Couteau de poche du grand-père	***	1D	AT/PRD-3 CHA-2		1 à 5
Couteau à manche sculpté Murloc	10	1D	AT/PRD-3	CHA+1	1 à 4
Poignard tribal M.**	50	1D+1	AT-1 PRD-4	COU+1	1 à 3
Dague dentée du pêcheur M.	65	1D+2	PRD-2	Bricolo du Dimanche +1	1 à 3
Dague rituelle des Dark Murlocs (ench.)	800	1D+3	PRD-2	COU+3 CHA+1 AT+1	1 à 2
Lames 1 main					
Note : les armes à 1 mains classiques sont utilisées à 2 mains par le Murloc (sauf Durandil™, artisan Nain ou Murloc)					
Épée, rapière, sabre 1 main correcte	100	1D+3	PRD-1		1 à 3
Épée de bataille M.	400	1D+4		AT+1 COU+1	1 à 3
Sabre des Officiers M.	1300	1D+5		COU+3 CHA+1	1 à 2
Machette d'Éviscération M. (ench.)	1600	1D+4		AT+2 PRD+1 COU+2	1 à 2
Machette noire des Dark Murlocs (relique)	4000	1D+6		COU+3 CHA+2 AT+2	Non
Haches 1 main					
Note : les armes à 1 mains classiques sont utilisées à 2 mains par le Murloc (sauf Durandil™, artisan Nain ou Murloc) et les bonus « Nain » sont applicables au Murloc					
Hache 1 main correcte	100	1D+3	PRD-2 / Murloc : PRD-1	Murloc : AT+1	1 à 3
Hache 1 main d'artisan Nain - 1 main pour Murloc	700	1D+4		Murloc : AT/PRD+1 COU+1	1 à 2
Hache des Gladiateurs M.	1500	1D+4		AT+2 COU+2	1 à 2
Hache des Abysses Antique M. (ench.)	4500	1D+6 (glace)	PRD-1 (sauf Murloc)	AT/PRD+1 CHA+1 COU+3	Non
Marteaux et masses 1 main					
Note : les armes à 1 mains classiques sont utilisées à 2 mains par le Murloc (sauf Durandil™, artisan Nain ou Murloc) et les bonus « Nain » sont applicables au Murloc					
Marteau, masse 1 main correcte	100	1D+3	PRD-2 / Murloc : PRD-1	Murloc : AT+1	1 à 3
Marteau, masse d'artisan Nain - 1 main pour Murloc	600	1D+4		Murloc : AT/PRD+2 COU+1	1 à 2
Masse de Refroidissement Crânien M. (ench.)	2500	1D+5 (glace)	PRD-1 (sauf Murloc)	COU+2; Jet = 6, cible assommée	1 à 2
Marteau des Anciens Forgerons M. (relique)	6000	1D+6		Murloc : AT/PRD+2 COU+3	Non
Lances et piques (2 mains, armes d'hast)					
Note : piques et lances peuvent être utilisées par un Murloc (bras plus longs, avec un corps étroit), mais uniquement avec la compétence « ARMES DE BOURRIN »					
Lance de qualité	60	1D+4	PRD-2		1 à 3
Lance Murloc de la Grande Chasse	700	1D+5	PRD-1	AT+1 COU+2	1 à 2
Pique de défense	150	1D+4	AT-1 PRD-4		1 à 4
Pique Indéfectible des Gardiens M.	1200	1D+5		PRD+1 COU+2	1 à 2
Attention : le Murloc ne peut pas utiliser d'Hallebarde ou de Trident, faut pas exagérer non-plus...					
Javelots (jet)					
Note : les malus d'AD au jet appliqués aux Nains ne le sont pas au Murloc, il est bien adapté à ce type d'arme et n'est pas rétrogradé par ce qui ressemble à des flèches...					
Javelot de base**	15	1D+2	Nain : AD-3*		1 à 4
Javelot de qualité**	40	1D+2	Nain : AD-3*		1 à 3
Javelot des Braconniers M.**	350	1D+3	Nain : AD-3*	AD+2*	1 à 2
Arcs courts (jet)					
Arc court de qualité correcte**	50	1D+2			1 à 4
Arc plumé M.**	90	1D+2		CHA+1	1 à 4
Arc du trappeur M.**	150	1D+3		COU+1	1 à 3
Arc composite des Murlocs**	800	1D+4		CHA+1 COU+2	1 à 2
Flèches pour arc (jet)					
Flèche de qualité	2				1 à 4
Flèche dentée des Murlocs	8			AD+1*	1 à 3
Flèche d'Ultime Effroi (ench.)	35			Dégâts = Fuite provisoire	1 à 2

* Modification appliquée au jet uniquement

** Arme prévue pour le jet

*** Gratuite ou récupérée

NOTE : Cette liste présente à la fois un ou deux exemples classiques de chaque catégorie d'armes, plus des armes issues d'une conception Murloc.

Équipements divers Murloc V.2.0

	Prix (PO)	Effets	Durée
Potion d'ardeur M.	80	COU+6	5 mn
Élixir de survie des Dark Murlocs	150	PR+4	10 mn
Hochet de distraction M.	200	Donne « Pénible »	Permanent
Couronne colorée de plumes harpies	600	Donne « Attire les monstres »	Permanent
Kit de l'habile pêcheur M. (avec canne à pêche)	1500	Assure un « ça mord ! » dans mer, lac, rivière, etc.	Permanent
Masque de frayeur primale	2000	Bonus +1 pour épreuve « Intimidation »	Permanent
Talisman de fougue des Murlocs	3000	COU+3	Permanent
Monocle de visée reptilien	4200	AD+2 (épreuve de jet)	Permanent

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Protections Murloc V.2.0	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
NOTE : les armures ci-contre sont adaptées aux murlocs et ne peuvent PAS s'empiler sur une même localisation ; Murloc (M.)					
Vestes, cottes matelassées (torse, bras)					
Veste toile renforcée avec manches	45	2			1 à 5
Gambison correct avec manches	75	2			1 à 4
Veste toile renforcée du trappeur M.	175	2		AD+1 (en esquive)	1 à 3
Gambison des Protectors tribaux M.	250	2		COU+1 CHA+1	1 à 3
Plastrons cuir (torse)					
Plastron de cuir bouilli correct	75	3			1 à 4
Plastron de cuir moulé sur mesure	150	3		AD+1	1 à 3
Plastron de cuir renforcé métal	300	4	AD-1		1 à 3
Plastron de cuir des Officiers M.	800	4	AD-1	COU+1 CHA+1	1 à 3
Plastron de cuir véhément M. (ench. base 3)**	3000	4		COU+3 CHA+1	1 à 2
Plastron métal (torse)					
Plastron métal, lourd et grossier	300	4	CHA-1 AD-1		1 à 4
Plastron métal luxe (artisan nain)	1500	5		CHA+1	1 à 3
Plastron métal noir iridescent M. (ench. base 4)**	7000	5		COU+2 CHA+2	Non
Accessoires métal (bras et jambes, pas les pieds)					
Jambières métal, lourdes et grossières	300	1	CHA-1 AD-1 MV-20%		1 à 5
Jambières métal luxe (artisan nain)	1500	1	AD-1	CHA+1 COU+1	1 à 2
Jambières métal noires iridescentes M. (ench.)	5000	1	PRD-1 (sauf Murloc)	COU+2 CHA+1 FO+1	Non
Brassières métal, lourdes et grossières	300	1	CHA-1 AD-2		1 à 5
Brassières métal légères	750	1	AD-1		1 à 3
Brassières métal luxe (artisan nain)	1500	1		CHA+1 COU+1	1 à 2
Brassières métal noir iridescent M. (ench.)	5000	1		COU+2 CHA+1 AT+1	Non
Cottes de maille (torse, bras)					
Cotte de maille basique sans manches	750	4	AD-1		1 à 3
Cotte de maille basique avec manches	1200	5	AD-2		1 à 3
Cotte de maille luxe avec manches (artisan nain)	4500	5		CHA+1 COU+1	1 à 2
Cotte de maille d'Officier M. avec manches (ench. base 4)**	13000	6		COU+3 CHA+2 AD+1	Non
Casques (tête)					
Note : Ne pouvant adapter les casques humanoïdes, ceux-ci seront spécifiques à la morphologie crânienne Murloc, ils ne peuvent donc pas être portés par une autre origine...					
Casque à cornes en cuir M.	80	***	CHA-1		1 à 5
Casque en cuir avec crâne de loup M.	250	***			1 à 3
Casque de métal orné de défenses M.	300	1	AD-1	COU+1	1 à 4
Casque de l'Inébranlable Gladiateur M.	3000	1		COU+1 CHA+1	1 à 2
Casque de métal noir iridescent M. (ench.)	6000	1		COU+2 CHA+1	1 à 2
Gantelets/Bracelets (mains, avant-bras)					
Gantelets ou bracelets cuir	60	***			1 à 5
Gantelets ou bracelets cuir et métal	160	***	AD-1		1 à 4
Gantelets maille	300	***	AD-1		1 à 3
Gantelets ou bracelets de chasse M.	1500	1		COU+1	1 à 2
Gantelets de métal noir iridescent M. (ench.)	4000	1		COU+1 CHA+1 AT+1	Non
Bottes (pieds)					
Note : Bien qu'ils aient des pieds, les murlocs ne portent pas de bottes ou de chaussures, sauf des bottes uniques parfaitement adaptées comme celles-ci...					
Bottes en métal noir iridescent M. (ench.)	5000	1		COU+1 CHA+1 AD+1	Non
Boucliers					
Note : Avec une arme « 1 main » pour un Murloc, ils peuvent utiliser un bouclier (sauf étiquette « Grand »), permettant l'arrêt de projectiles sur épreuve AD					
Bouclier de base	30	1	AD-1 AT-2	PRD+1	1 à 4
Bouclier Saldur (de luxe)	500	1	AT-1	PRD+2 CHA+1	1 à 3
Bouclier léger d'écaillés argentées M.	700	1	AT-1	PRD+2 COU+1	1 à 3
Bouclier ensorcelé noir iridescent M. (ench. base 1)	4000	2	AD-1	PRD+3 COU+2 CHA+1	Non
Armure complète (toutes local.) (ces sets protègent toutes les localisations des critiques sur test de rupture)					
L'armure « métal noir iridescent Murloc », moyennement lourde, donne en plus un malus de -4 à la nage, la course, l'escalade, la discrétion, etc.					
Set Armure de métal noir iridescent M. (sans Bouclier)	32000	10	AD-1	COU+10 CHA+7 FO+1 AT+2	Non
Set Armure de métal noir iridescent M. (avec Bouclier)	36000	12	AD-2 MV-25%	COU+12 CHA+8 FO+1 AT+2 PRD+3	Non
** Indique le score de base de l'armure sans l'enchantement					
*** N'augmentent pas le score de PR mais permettent de dévier les coups critiques localisés sur un test de résistance (point de rupture)					
NOTE : Cette liste présente des exemples classiques de chaque catégorie d'armures, celles issues d'une conception Murloc et des objets liés à l'origine. Ce n'est qu'une liste suggestives, il ne tient qu'au MJ de s'en inspirer et d'imaginer avec raison ses propres créations. C'est un simple et bon repère !					