

JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

LES FICHES POUR LE MAÎTRE : ORIGINES ET MÉTIERS DES HÉROS V.3.1 (AVANCÉ)

RÉSUMÉS DES ~~NASES~~ PERSONNAGES – ORIGINE

Notes importantes :

Une fois le personnage créé, et lorsque ses origines et métiers ont été choisis, le joueur doit choisir 2 COMPÉTENCES optionnelles dans l'une ou l'autre de ses fiches (métier, origine) à moins d'être un humain.

- S'il n'a pas de métier il ne choisira bien sûr que dans sa fiche d'origine
- Il peut choisir deux compétences dans la même feuille, ou une dans chaque
- Si le héros est un HUMAIN sans métier, il peut choisir 2 compétences dans la liste de toutes les compétences !

Les valeurs maximales « naturelles » indiquées pour la création du personnage concernent les valeurs de base, elles peuvent bien sûr être modifiées par du matériel. Elles pourront augmenter légèrement (+1 ou +2), pendant la carrière du héros, mais sans monter de façon illogique, la décision d'autoriser telle ou telle augmentation restant à la discrétion du MJ.

HUMAIN, L'AVENTURIER DE BASE

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 – sauf « Appel du sauvage ».

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 et donc on en trouve 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 associées aux humains seront donc plutôt celles qui découlent du métier qu'ils ont choisi.

Si vous avez peur d'un jeu compliqué, choisissez l'humain. Les pages suivantes vous présenteront les autres origines (de façon non exhaustive) qu'il est possible de croiser en Terre de Fangh, et d'incarner en tant qu'aventurier.

BARBARE, L'AVENTURIER BOURRIN DES STEPPES

Critères : FO minimum : 13 et COU minimum : 12

Taille : souvent quelques centimètres de plus que les humains.

Le Barbare a une endurance très élevée. Il n'aime pas tout ce qui est compliqué. Il résiste au froid, au chaud, à la douleur. C'est un humain différent des autres, car plus robuste et beaucoup moins polyvalent.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme enchantée
- n'utilise pas d'arbalète (c'est compliqué !)
- n'utilise pas d'armure complète ou d'armure enchantée
- n'utilise pas de bouclier

EV initiale : 35

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

Compétences de naissance : AMBIDEXTRIE, CHERCHER DES NOISES, SENTIR DES PIEDS, TÊTE VIDE

Compétences au choix : armes de bourrin, bourre-pif, chevaucher, escalader, intimider, nager, pister, tirer correctement, truc de manziette

Les Barbares et la magie : ils n'aiment pas la magie, ni les mages. Ils n'aiment pas la lecture, de base, et considèrent ceux qui la pratiquent comme des manziettes. Bien sûr, il se peut qu'ils côtoient des mages au cours de leur carrière d'aventurier et que leur *a-priori* soit un peu bouleversé. D'une manière générale, le Barbare 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 convaincre un Barbare de s'équiper d'un autre type objet enchanté (collier, bracelets ou autre).

Les Barbares et l'armure : un Barbare a grandi dans les plaines à moitié nu. Il est persuadé que les armures complètes sont destinées aux faibles. En conséquence, il s'équippa souvent de protections car il peut facilement en porter le poids et il n'est pas tout à fait stupide, mais il aime être libre de ses mouvements. Les parties principales du corps ne pourront donc pas porter simultanément une armure.

On pourra donc trouver sur un Barbare des combinaisons de ce type :

- Plastron, casque, bracelets
- Plastron, bracelets, gantelets ou épaulières
- Jambières, casque, bracelets (et torse nu huilé, c'est la classe)

On **ne pourra pas** trouver sur un Barbare des combinaisons de ce type :

- Plastron, jambières, bracelet, casque
- Plastron, jambières, brassières

Les Barbares et les boucliers : porter un bouclier pour se protéger n'est pas dans la culture du Barbare. Porter deux armes, par contre, est tout à fait son style ! Le Barbare se concentrera généralement sur l'attaque plutôt que sur sa protection.

Les armes de jet : les barbares sont aussi des chasseurs. En conséquence, il est tout à fait probable qu'ils aient envie d'utiliser des armes de jet pour infliger des dégâts, mais dans le cas d'une mêlée ils ne resteront pas en marge du combat pour tirer des flèches... On pourra trouver sur un Barbare des armes de jet qui font de vrais dégâts et qui ne sont pas trop complexes à utiliser : les arcs et les javelots, haches de jets et poignards, dagues, grosse pierre. Ils sont assez forts le cas échéant pour lancer n'importe quelle arme (qui, n'étant pas prévue pour ça, leur donnera évidemment un malus).

Comme il est tout de même humain, le Barbare ne dispose pas d'immunités particulièrement développées à la plupart des maladies, et c'est un peu son point faible.

NAIN

Critères : FO minimum : 12 et COU minimum : 11

Taille : entre 1,20 m et 1,30 m

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

Compétences de naissance : APPEL DU TONNEAU, INSTINCT DU TRÉSOR, PÉNIBLE, RADIN

Compétence au choix : appel des renforts, arnaque et carambouille, bourre-pif, bricolo du dimanche, chercher des noises, fariboles, forgeron, méfiance, truc de mauviette, tirer correctement (hache de jet)

Les Nains et les armes : Les Nains 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 pour ce qui concerne 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'artisan Nain, ou Durandil) 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 Nains. Ils sont bourrins de base !

Les Nains et les armures : il n'y a aucune restriction pour les Nains liées 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.

Les Nains et la magie : ils n'aiment pas la magie, ni les mages, ni les livres ni la lecture, ni le papier. Cependant, ils sont un peu plus rusés que les Barbares et savent faire feu de tout bois. D'une manière générale, le Nain pourra choisir de s'équiper d'une arme ou d'une armure magique/enchantée s'il est convaincu du caractère efficace de celle-ci (augmentation de caractéristique ou gain de compétence). Il en sera de même pour les colifichets, bijoux et autres articles enchantés. En revanche, un Nain n'utilisera pas d'objet générant des effets magiques : bague ou objet chargée, et surtout pas de parchemin.

Les armes de jet : un Nain n'utilisera pas une arme de jet qui rappelle les Elfes : les arcs et arbalètes et tout ce qui tire des flèches, ainsi que les javelots qui « ressemblent à des grosses flèches ». En revanche, ils sont assez bons à la hache de jet ou au lance-pierre. Lancer des cailloux, c'est tout à fait dans la culture du Nain qui a grandi sous la roche !

Un problème de taille : le Nain est considéré comme créature « de petite taille », mais il est de nature maladroite et pataude. Il subira donc toujours des malus dans les épreuves de type « escalade » ou « discrétion ». Il est assez large et lourd et son poids n'est pas si différent de celui d'un humain, surtout qu'il est souvent lourdement équipé.

HAUT ELFE

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

Taille : Taille humaine standard, mais en moyenne plus mince que les humains.

Excellente vue, nyctalopie moyenne. Ouïe plus développée que la moyenne.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 10 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique)

EV initiale : 25

Bonus : +1 point au CHARISME au passage des niveaux 2 et 3

Compétences de naissance : ÉRUDITION, RUNES BIZARRES, TOMBER DANS LES PIÈGES

Compétences au choix : chef de groupe, chevaucher, jonglage et danse, nager, premiers soins, tirer correctement

Les hauts-elfes sont les descendants des elfes ayant découvert la Terre de Fangh il y a bien longtemps. Plutôt que de s'enfuir dans la forêt pour monter une société arboricole, ils ont choisi de se fondre dans la population humaine, même s'ils vivent en général dans des quartiers qui leur sont propres. De part leur style précieux et réfléchi, et de part leur grande longévité ils ont le plus souvent fondé des familles nobles et riches. Ils sont hautains, propres sur eux, respectueux de l'environnement et de toute forme d'activité artistique mais ne sont pas fascinés par leurs cousins les Elfes Sylvains.

Les hauts-elfes et les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toute forme d'arme, mais leur côté précieux les rend quelque peu réfractaire à l'utilisation des armes à deux mains. Considérées comme des « armes de bourrin » dans toute la Terre de Fangh, elles donnent un côté bestial et font souvent jaillir le sang à plusieurs mètres à la ronde, ce qui peut tacher les vêtements. Ainsi, même s'il est guerrier le haut-elfe ne se munira pas d'arme à deux mains (sauf cas particulier d'arme à deux mains « elfique » fabriquée pour son usage).

Les hauts-elfes et l'équipement : d'un naturel soigneux et délicat, ce personnage ne veut pas se transformer en dromadaire. Il refusera donc de porter de lourdes charges ou de s'encombrer, tout simplement parce que ce n'est pas dans sa nature. Il n'aimera pas non plus se trouver engoncé dans une boîte de conserve, et va préférer le port de plusieurs pièces d'armure de cuir ou de tissu à celui d'une pièce d'armure métallique ou renforcée.

La magie : il est tout à fait dans le caractère d'un haut-elfe d'utiliser toutes les formes de magie, ou tout type de matériel béni pour peu que ça ne soit pas contraire à sa religion (dans le cas où il serait prêtre).

Les armes de jet : on a vu des hauts-elfes utiliser à peu près tous les types d'armes de jet, à l'exception des haches et des lance-pierres qui sont « des accessoires ridicules prévus pour les Nains ».

DEMI-ELFE (D'HUMAIN ET ELFE)

Critères : CHA minimum : 10 et AD minimum : 11

Taille : Taille humaine standard.

Excellente vue, nyctalopie moyenne.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 15 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR5 (sauf magique)

EV initiale : 28

Compétences de naissance : APPEL DES RENFORTS, DÉTECTION, CHOURAVER, MÉFIANCE

Compétences au choix : bricoler du dimanche, chevaucher, érudition, escalader, fouiller dans les poubelles, mendier et pleurnicher, nager, tirer correctement

Le demi-elfe, qu'il soit issu d'Elfe Sylvain ou de Haut-Elfe, a gardé un côté précieux et fragile mais aussi une part de la beauté provenant de ses origines elfiques, et une adresse un peu supérieure à la moyenne. Il a gagné en robustesse et en force grâce à l'apport génétique humain.

Considérés comme des bâtards par les deux peuples, ils ont souvent une enfance difficile et sont sujets à diverses moqueries, développent ainsi une forme de paranoïa qui les suivra tout au long de leur vie d'aventurier. Ils ont quelques facilités en ce qui concerne la communication avec les animaux mais n'ont pas vraiment de traits caractéristiques des elfes, et ne partagent pas non plus leur aversion pour les Nains.

Leurs origines elfiques peuvent être assez discrètes, souvent un œil avisé pourra les deviner, mais il est assez facile de cacher les oreilles légèrement pointues sous des cheveux ou une capuche.

Les demi-elfes les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toute forme d'arme, mais leurs origines elfiques les trahissent quand il s'agit d'utiliser une arme à deux mains. Ils se sentent gauches et peu efficaces. Ainsi, même s'il est guerrier le demi-elfe ne se munira pas d'arme à deux mains (sauf cas particulier d'arme à deux mains « elfique » fabriquée pour son usage).

Les demi-elfes et l'équipement : plus robuste que les autres elfes, mais possédant tout de même une certaine grâce et un naturel délicat, ce personnage ne pourra pas transporter de lourdes charges. Il n'aimera pas non plus se trouver engoncé dans une boîte de conserve, et va préférer le port de plusieurs pièces d'armure de cuir ou de tissu à celui d'une pièce d'armure métallique ou renforcée.

La magie : il est tout à fait dans le caractère d'un demi-elfe d'utiliser toutes les formes de magie, ou tout type de matériel béni pour peu que ça ne soit pas contraire à sa religion (dans le cas où il serait prêtre).

Les armes de jet : ils peuvent utiliser absolument toutes les armes de jet.

ELFE SYLVAIN

Critères : CHA minimum : 12 et AD minimum : 10 - FO naturelle maximum : 11

Taille : Taille humaine standard, généralement plus mince et plus élancé.

Peut utiliser n'importe quelle forme d'objet enchanté (et parchemin avec « érudition » s'il choisit un métier).

Excellente vue, bon odorat, nyctalopie totale.

Restrictions :

- pas d'aptitudes à la magie (métier de mage ou prêtre)
- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 10 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique)

EV initiale : 25

Bonus : +1 point au CHARISME au passage des niveaux 2 et 3

Compétences de naissance : CHEVAUCHER, NAÏVETÉ TOUCHANTE, PREMIERS SOINS, TIRER

CORRECTEMENT, TOMBER DANS LES PIÈGES

Compétences au choix : comprendre les animaux, déplacement silencieux, jonglage et danse, nager, pister, tête vide

Les Sylvains sont les descendants des elfes ayant découvert la Terre de Fangh il y a bien longtemps. Ils ont choisi de fuir la compagnie des humains pour vivre dans la forêt car ils s'y sentaient bien, et que tout le monde y est gentil. Ils ont une culture particulière, des styles de vie particuliers et sont enclins à la naïveté et à l'innocence.

Les Sylvains et les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toute forme d'arme, mais leur côté précieux et fragile les rend quelque peu réfractaire à l'utilisation des armes à deux mains. Considérées comme des « armes de bourrin » dans toute la Terre de Fangh, elles donnent un côté bestial et font souvent jaillir le sang à plusieurs mètres à la ronde, ce qui peut tacher les vêtements. Ainsi, les Sylvains n'utilisent jamais d'armes à deux mains.

Les Sylvains et l'équipement : d'un naturel soigneux et délicat, ce personnage ne veut pas se transformer en dromadaire. Il refusera donc de porter de lourdes charges ou de s'encombrer, tout simplement parce que ce n'est pas dans sa nature. Il n'aimera pas non plus se trouver engoncé dans une boîte de conserve, et va préférer le port de plusieurs pièces d'armure de cuir ou de tissu à celui d'une pièce d'armure métallique ou renforcée.

L'Elfe Sylvain et la magie : il n'a pas d'aptitude à la magie par manque d'imagination et d'intelligence, la plupart du temps, mais il n'y est pas réfractaire et trouve généralement cela merveilleux. Il est tout à fait dans le caractère d'un elfe d'utiliser n'importe quel objet magique, ou tout type de matériel béni pour peu que ça ne soit pas contraire à sa religion (dans le cas où il serait prêtre). En revanche, il ne sera capable d'utiliser les parchemins que s'il sait lire. **Note :** Certains Elfes Sylvains d'ailleurs font des études particulières pour être capable de lancer eux mêmes des sortilèges, mais les gens s'en méfient.

Les armes de jet : l'arme de jet de prédilection des Sylvains est l'arc. La plupart des autres armes de jet sont moches, encombrantes, lourdes, peu pratiques ou fabriquées par les Nains. Ils ne sont pas mauvais au poignard également.

ELFE NOIR

Critères : AD minimum : 13, INT minimum : 12 - FO naturelle maximum : 12

Taille : Taille humaine standard, généralement plus mince et plus élancé.

Excellente vue, nyctalopie totale, ouïe très développée.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- ne peut utiliser les boucliers
- transport de charge limitée à 15 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : 25

Compétences de naissance : AGORAPHOBIE, DEPLACEMENT SILENCIEUX, DÉTECTION, TIRER CORRECTEMENT

Compétences au choix : ambidextrie, chouraver, érudition, escalader, forgeron, frapper lâchement, méfiance, pister, runes bizarres

Les Elfes Noirs sont le résultat, semble-t-il, d'expériences chaotiques menées par les dieux sur les Elfes il y a bien longtemps. Ils ont perdu toute l'innocence de leurs ancêtres et ont développé une culture très marginale, loin de la plupart des autres peuples. Ils sont capables de vivre aussi bien dans les cavernes qu'en ville, pratiquent toutes les formes de magie et sont enclins à la violence et à l'aventure.

Ils ne sont pas très à l'aise en compagnie d'autres gens, à l'exception de leurs semblables. Très discrets, ils sont également fourbes et vifs, et naturellement doués pour les armes de jet.

Au niveau du physique, l'Elfe Noir a la peau sombre et bleutée, les cheveux blancs la plupart du temps. Cependant, ces caractéristiques ne les privent aucunement de charisme.

Les armes : les Elfes Noirs sont plus frêles que les humains et ne sont pas à l'aise avec les armes à deux mains, considérées comme des « armes de bourrin » dans toute la Terre de Fangh. Cependant, ils peuvent choisir de s'en équiper si l'arme est légère et esthétique, donc a priori seulement si elle est enchantée.

Les Elfes Noirs et l'équipement : habitué à se faufiler, à bouger rapidement, à se mouvoir dans l'ombre, l'Elfe Noir ne s'encombre jamais d'armure imposante ni de bouclier. Il portera sans problème du cuir ou du tissu, mais sera plutôt réfractaire à toutes les armures métalliques ou renforcées. Il porte rarement un casque, à moins que celui-ci ne soit enchanté et très léger.

Utilisation de la magie : rien ne fait peur à l'Elfe Noir : il peut utiliser toute forme de magie ou d'objet enchanté, y compris les parchemins s'il dispose de la compétence « érudition ».

Les armes de jet : les Elfes Noirs n'ont pas vraiment d'honneur et peuvent utiliser toutes les armes de jet, même les plus fourbes. S'ils peuvent inoculer du poison, c'est parfait ! Ils aiment les petites lames, les arcs et les shuriken. Ils ont en revanche du mal à concevoir l'emploi d'arme de jet lourdes ou encombrantes : arbalètes, haches ou javelots.

ORQUE

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 :

- n'utilise aucune forme de magie
- 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 SAUVAGE, 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 peut y retourner si jamais il est plongé dans le milieu d'où il est sorti.

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 ne soient sur lui. Il n'aime pas se retrouver en 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 ils apprennent et parlent 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 quel 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 doit le porter 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).

DEMI-ORQUE

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 :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- 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 par la plupart des gens comme un ennemi, et cela ne l'a pas aidé à développer une personnalité équilibrée. Il est cependant plus beau, plus intelligent, et 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 quel arme dont le maniement n'est pas trop complexe ou qui n'est 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 *a-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, bracelets ou autre).

GOBELIN

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

Taille : entre 1,10 m et 1,20 m

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 goblin des armes à 2 mains. Tous les vêtements/protections sont 20% plus chers.

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

Restrictions :

- n'utilise aucune forme de magie
- ne parle pas la langue
- transport de charge limité à 10 kilos

EV initiale : 20 (+1D4 par niveau)

AT/PRD initiales : le goblin 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 SAUVAGE, ATTIRE LES

MONSTRES, INSTINCT DE SURVIE, INSTINCT DU TRÉSOR, SENTIR DES PIEDS, TÊTE VIDE,

Compétences au choix : bricoler 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 des nuances de vert.

Magie : persécuté depuis des millénaires par les mages, le goblin 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 doit le porter 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 — mais il faut bien dire que les dieux ne l'aiment pas !).

Le goblin et les armes : bien que d'un naturel violent, le goblin 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 goblin utilise une épée courte, il le fera avec ses deux mains, mais contrairement au Nain n'aura pas de bonus aux dégâts car il n'a pas de force.

Le goblin et l'équipement : pour survivre, le goblin peut essayer de s'équiper de n'importe quoi. Son principal problème vient du fait que personne ne fabrique d'armures à sa taille, et qu'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 héros 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 adroits 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 et les shuriken, frondes, 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...

OGRE

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

Taille : Entre 2,10 m et 2,40 m, 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 :

- n'utilise pas d'armes compliquées à manier
- n'utilise aucune forme de magie
- ne parle pas la langue
- n'utilise pas d'arc ou arbalète
- 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, 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. Ses compétences sont cependant réduites, mais ils compensent 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.

Magie : pour l'Ogre, 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.

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 que la plupart des gens ne font pas de vêtements à sa 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, 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.

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 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 l'ogre prend la compétence « bourre-pif », il sera déjà très dangereux à mains nues.

SEMI-HOMME (UN GENRE DE HOBBIT)

Critères : COU minimum : 12, INT minimum : 10 - FO naturelle maximum : 10

Taille : entre 1 m et 1,10 m, souvent rondouillard ou obèse

Les armes à 1 main sont pour le semi-homme des armes à 2 mains. Tous les vêtements/protections sont 20% plus chers.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme, objet ou protection enchantée
- n'utilise pas d'arc ni d'arme à 2 mains « à taille humaine »
- n'utilise pas d'armure complète
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)
- transport de charge limité à 10 kilos

EV initiale : 25 (+1D4 par niveau)

Compétences de naissance : APPEL DU TONNEAU, ATTIRE LES MONSTRES, CUISTOT, INSTINCT DE SURVIE, RESSEMBLE A RIEN

Compétences au choix : appel des renforts, chouraver, érudition, fariboles, fouiller dans les poubelles, frapper lâchement, instinct du trésor, mendier et pleurnicher, tirer correctement (restriction sur les armes)

Les semi-hommes sont des gens simples vivant dans quelques parties de la Terre de Fangh, principalement là où il n'y a pas trop de danger et où on peut cultiver des légumes. Ils sont assez courageux pour leur taille, et parfois certains sont assez braves pour partir à l'aventure, bien qu'ils n'aient pour cette activité aucune prédisposition particulière.

Leur principal centre d'intérêt est la nourriture, et ils excellent dans tous les domaines culinaires. Leurs spécialités sont réputées. On les prend souvent pour des enfants, mais les monstres ont une fâcheuse tendance à leur foncer dessus.

La magie : l'intelligence des semi-hommes est légèrement supérieure à celle des humains mais ils ne sont pas de grands fanatiques de magie. Ils se servent de leur intelligence pour autre chose, comme par exemple trouver des solutions pour échapper au danger. Quand on a la taille d'un enfant de 8 ans, le moindre coup de hache un peu trop appuyé peut vous expédier au cimetière ! Certains d'entre eux en revanche font de bons prêtres. Les semi-hommes sont donc capables d'utiliser des objets magiques ainsi que des armes, armures ou même des parchemins mais ils trouvent rarement du matériel magique adapté à leur taille.

Le semi-homme et l'équipement : comme il n'est pas très lourd ni particulièrement costaud (bien que plus robuste qu'un goblin), le semi-homme aura tendance à porter des armures assez légères. Il aura cependant beaucoup de mal à trouver de l'équipement adapté à sa taille, à moins d'en commander à un artisan (en payant le prix fort). Certains vendeurs ont du matériel pour semi-homme, mais ils ne se privent pas pour en augmenter les tarifs. Au niveau du poids transporté, c'est un personnage qui n'est pas fainéant, mais qui est limité par sa corpulence.

Le semi-homme et les armes : tout comme les Nains, les semi-hommes ne peuvent pas utiliser les armes à deux mains prévues pour les humains. S'ils se munissent d'une arme à une main, ils l'utiliseront à deux mains sans appliquer de modification à leurs caractéristiques. Cependant, le semi-homme n'a pas la force du Nain et n'aura donc pas de bonus aux dégâts.

Les armes à une main qu'il peut utiliser sont donc de petite taille : couteaux, poignards, ou même une dague qui dans leur main se transforme en épée courte.

Les armes de jet : la plupart des armes de jet usuelles sont trop lourdes, trop grandes ou trop encombrantes pour les semi-hommes. Cependant, ils considèrent que l'arme de jet est bonne pour leur survie car elle leur permet de rester le plus longtemps possible loin des ennemis. Ils peuvent donc se munir de petites lames, de shuriken, d'une sarbacane, d'une fronde ou d'un lance-pierre.

GNÔME DES FORÊTS DU NORD

Critères : AD minimum : 13, INT minimum : 10 - FO naturelle maximum : 8

Taille : environ 60 cm, léger et mince avec un corps souple

Tous les vêtements/protections sont 50% plus chers (sur mesure). La plupart des armes sont trop lourdes. Le gnôme est contorsionniste, et roi de l'esquive. De part sa petite taille, il peut chevaucher n'importe quoi.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- armes autorisées : poignards, couteaux, petites lames uniquement
- transport de charge limitée à 2 kilos
- ne parle pas la langue
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)

EV initiale : 15 (+ID4 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 : AMBIDEXTRIE, APPEL DES RENFORTS, CHEVAUCHER, CHOURAVER, DÉPLACEMENT SILENCIEUX, INSTINCT DU TRÉSOR

Compétences au choix : comprendre les animaux, désamorcer, détection, escalader, jonglage et danse, mendier et pleurnicher, nager, serrurier

Les gnômes des forêts du nord sont les aventuriers les plus improbables qui soient. Ils sont minuscules et hardis, très adroits, silencieux, mais ils ont autant de force physique qu'un flan aux fruits, et la constitution d'un jeune gamin. Ils ont un véritable talent pour la contorsion et les acrobaties.

Ils vivent en tribus dans les forêts, avec un mode de vie assez proche des Elfes Sylvains mais en moins sophistiqué. Ils disposent d'une forme d'intelligence très particulière et sont beaucoup moins naïfs. Les gnômes ignorent par exemple toute communication écrite et n'ont jamais appris à compter. Cependant, ils peuvent élaborer des pièges complexes et fabriquer des objets superbes, ou trouver la solution à des problèmes d'ordre pratique qui rebutteraient un Nain. Ils sont aussi très adroits pour dénicher les richesses.

Super esquive : à la différence des autres aventuriers, le gnôme peut attaquer et esquiver dans le même assaut. Il est si souple et si vif que ça ne lui pose pas de problème. Il utilise donc très rarement la PARADE, d'autant plus qu'il n'a pas la force physique pour parer, ni une arme capable de dévier les coups. En cas d'échec critique à l'esquive, on peut considérer que c'est simplement une esquive ratée.

Magie : pour le gnôme, la magie c'est amusant à regarder. Ensuite, c'est aussi très dangereux pour lui ! Il essaie de s'en tenir éloigné au maximum s'il s'agit de magie offensive. Si on lui confie un objet magique qui ne semble pas dangereux, il s'en accommodera mais sans chercher à courir après.

L'équipement : il est très compliqué pour un gnôme de s'équiper. D'une part, personne ne fabrique d'objets à sa taille, à l'exception de ses congénères ou de lui-même. Le matériel dont il peut se munir est donc très rare et très cher. Il est aussi léger et frêle, et quoi qu'il en soit ne pourra jamais s'équiper d'autre chose que de cuir souple, vaguement rembourré dans le meilleur des cas. Une pièce d'armure un peu épaisse lui donnera immédiatement un sévère malus d'adresse. Dans un second temps, la constitution du gnôme ne lui permet pas de transporter de charges réelles, et il devra souvent se contenter d'une petite besace ou d'un baluchon. Le reste de son équipement pourra être porté par d'autres gens s'il a des équipiers. L'intelligence du gnôme lui permet de reconnaître beaucoup de choses sans savoir lire, comme les poisons par exemple. Il s'en sert habilement pour chasser ou se débarrasser de ses ennemis.

Les armes : les mains du gnôme sont trop petites pour empoigner autre chose que des petits couteaux ou des poignards. Les dagues par exemple sont déjà trop grosses et trop volumineuses pour lui !

Les armes de jet : à l'exception des sarbacanes qu'il peut fabriquer tout seul, le gnôme n'a pas la force de lancer quoi que ce soit de volumineux ou de lourd, même les poignards. Il peut à la rigueur s'essayer au shuriken.

CHOIX D'UN MÉTIER

Note importante : Les attributs du métier s'ajoutent aux autres compétences et pré-requis du personnage de base, annulent ou remplacent d'éventuelles compétences conflictuelles. Prenez donc un cachet d'aspirine.

GUERRIER, GLADIATEUR (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

FO et COU minimum : 12

Apte à la baston dès le plus bas niveau !

Restriction :

- n'utilise pas la magie, sauf sur arme ou protection enchantée

EV initiale : 35 (Humain, Barbare) ou valeur initiale +5 pour les autres origines

Peut choisir au niveau 1 d'échanger 1 point d'ATTAQUE avec 1 point de PARADE, ou inversement

Compétences héritées : ARMES DE BOURRIN, BOURRE-PIE

Compétences au choix : ambidextrie, chercher des noises, chevaucher, forgeron, intimider, tirer correctement, truc de mauviette

NINJA, ASSASSIN (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 13

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : selon origine

Valeur ATTAQUE initiale : 11 (bonus AD compris) – Valeur PARADE initiale : 8

L'assassin est bien meilleur à l'attaque qu'à la parade. De plus, après avoir réussi une esquive, il a 50 % de chances de pouvoir attaquer tout de même au cours de l'assaut suivant (4, 5 ou 6 au D6).

Compétences héritées : DÉPLACEMENT SILENCIEUX, FRAPPER LÂCHEMENT, TIRER CORRECTEMENT

Compétences au choix : ambidextrie, chercher des noises, chevaucher, érudition, escalader, méfiance, nager, ressemble à rien

VOLEUR (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 12

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : APPEL DES RENFORTS, CHOURAVER, DÉPLACEMENT SILENCIEUX, DÉTECTION, SERRURIER

Compétences au choix : arnaque et carambouille, désamorcer, érudition, escalader, fouiller dans les poubelles, frapper lâchement, méfiance, ressemble à rien

PRÊTRE (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

CHA minimum : 12

Le prêtre reçoit les restrictions et avantages relatifs au dieu choisi.

Peut faire appel aux prodiges des dieux. Peut choisir une affiliation à un dieu ou démon. Peut faire une cure (payante) pour gagner des points astraux.

Restrictions :

- doit utiliser les armes et protections autorisées par le dieu ou démon affilié
- doit se plier aux règles de vie relatives au dieu ou démon affilié

EV initiale : selon origine - EA « karmique » initiale : 20

À la passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale OU l'énergie astrale karmique (ID6)

Compétences héritées : ÉRUDITION, MÉFIANCE, RÉCUPÉRATION

Compétences au choix : arnaque et carambouille, chevaucher, cuistot, fariboles, premiers soins, radin, runes bizarres

MAGE, SORCIER (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

INT minimum : 12

Aptitudes à la magie : peut lancer tous les sortilèges. Peut choisir une spécialité magique ou une affiliation à un dieu ou démon. Peut faire une cure (payante) pour gagner des points astraux. Peut utiliser un bâton magique. Peut pratiquer des invocations ou enchanter des objets.

Restrictions :

- ne peut utiliser autre chose que : bâton, poignard, dague, gourdin comme arme de combat rapproché
- n'utilise pas les arcs ou arbalètes
- n'utilise pas les boucliers
- transport de charge limitée à 10 kilos (ou moins selon race)
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)

EV initiale : 20 (humain) ou EV initiale -30% (autres races)

EA initiale (mana) : 30 (+ID6 par niveau)

Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale OU l'énergie astrale (ID6)

Compétences héritées : ÉRUDITION, RÉCUPÉRATION, RUNES BIZARRES

Compétences au choix : appel des renforts, chef de groupe, chevaucher, fariboles, langues des monstres, premiers soins

PALADIN (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

CHA minimum : 11, COU minimum : 12, FO minimum : 9, INT minimum : 10

Restrictions/avantages :

- liées au dieu auquel le paladin a voué son âme (voir fiches descriptive pour chaque dieu)
- doit posséder une relique du dieu en question pour utiliser ses pouvoirs (sinon, il ne sera qu'un aspirant paladin)

EV initiale : 32 (Humain) ou valeur initiale +2 pour les autres origines

EA « karmique » initiale : 10

Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale (ID6) OU l'énergie astrale karmique (ID4)

Compétences héritées : CHEVAUCHER, INTIMIDER, RÉCUPÉRATION

Compétences au choix : armes de bourrin, chercher des noises, érudition, fariboles, premiers soins

RANGER (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 10, CHA minimum : 10

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique ou "spécial voleur/ranger")

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : DÉPLACEMENT SILENCIEUX, DÉTECTION, CHEVAUCHER, NAGER, PISTER

En raison de sa polyvalence, au niveau 1 le Ranger peut choisir de soustraire 1 point d'une CARAC pour l'ajouter à une autre (INT, CHA, COU, FO, AD)

Compétences au choix : ambidextrie, chef de groupe, comprendre les animaux, désamorcer, érudition, escalader, méfiance, premiers soins, tirer correctement

MÉNESTREL (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 11, CHA minimum : 12

Restrictions :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)
- ne peut utiliser autre chose que : bâton, poignard, dague, gourdin comme arme de combat rapproché
- n'utilise pas de bouclier ni d'arbalète

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : ATTIRE LES MONSTRES, CHEVAUCHER, ÉRUDITION, FARIBOLES, JONGLAGE ET DANSE, NAÏVETÉ TOUCHANTE

Compétences au choix : méfiance, mendier et pleurnicher, premiers soins, runes bizarres, tirer correctement

PIRATE (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 11, COU minimum : 11

Restrictions :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)
- un pirate reste un pirate : il ne peut changer de métier
- ne peut utiliser d'arme à 2 mains

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : APPEL DES RENFORTS, APPEL DU TONNEAU, ARNAQUE ET CARAMBOUILLE, CHOURAVER, ESCALADER, NAGER

Compétences au choix : détection, fouiller dans les poubelles, instinct du trésor, méfiance, mendier et pleurnicher, tirer correctement

MARCHAND (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

INT minimum : 12, CHA minimum : 11

Restrictions :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)
- ne peut utiliser d'arme à 2 mains

EV initiale : selon origine

En raison de son érudition, au niveau 1 le marchand doit retirer 1 point à l'attaque ou à la parade, qu'il pourra ajouter au choix à l'intelligence ou au charisme

Au niveau 1, le marchand possède une charrette, un cheval et une « maison en village paumé » (à situer sur la carte)

Compétences héritées : APPEL DES RENFORTS, ARNAQUE ET CARAMBOUILLE, ÉRUDITION, FARIBOLES, MÉFIANCE

Compétences au choix : chef de groupe, chevaucher, cuistot, forgeron, instinct du trésor, runes bizarres

INGÉNIEUR (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 11

Restrictions :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)
- ne peut utiliser d'arme à 2 mains

EV initiale : selon origine

En raison de sa spécialisation technique, au niveau 1 l'ingénieur doit retirer 1 point à l'attaque ou à la parade, qu'il pourra ajouter au choix à l'intelligence ou à l'adresse

Note : Pour un gameplay riche et des possibilités de jeu avancées, vous pouvez récupérer le supplément pour l'ingénieur

Compétences héritées : BRICOLO DU DIMANCHE, DÉSAMORCER, FORGERON, RESSEMBLE A RIEN, SERRURIER

Compétences au choix : appel des renforts, cuistot, chevaucher, érudition, nager, premiers soins

BOURGEOIS, NOBLE (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

INT minimum : 10, CHA minimum : 11

Restrictions :

- aucune restriction particulière, car le noble pense qu'il peut tout faire — ce qui est faux bien sûr
- non, le noble ne peut choisir aucun autre métier que noble, même à haut niveau !

EV initiale : selon origine

Au niveau 1, le noble peut tirer une deuxième fois sa fortune et ajouter les pièces d'or à son pécule de base. Il possède également une « maison de ville moyenne » (à situer sur la carte dans une ville) ainsi qu'un cheval.

AT et PRD d'origine : 7 / 9

Compétences héritées : APPEL DES RENFORTS, ATTIRE LES MONSTRES, CHEVAUCHER, ÉRUDITION, PÉNIBLE

Compétences au choix : arnaque et carambouille, chef de groupe, jonglage et danse, méfiance, nager, runes bizarres

Centaure, mi-homme mi-cheval

Critères : FO minimum 13, AD minimum 11, C minimum 11

Tailles : 2m20

Poids 500kg

Endurance très élevée. Force et puissance supérieure à la normale. Robustesse élevée.

Restriction :

- Pas d'armes à feu
- Pas d'armure complète

EV Initiale : 40

AT-PR Initial : Du fait de sa force et taille le centaure a +1 AT. Du fait de sa taille il a aussi -1 PRD.

Compétences de naissance : Chercher des noises, armes de bourrins, truc de mauviette, bourre pif, appel du tonneau.

Compétences au choix : Ambidextrie, intimider, érudition, premier soin, tirer correctement, pister, méfiance.

Les centaures et la magie : Pas de problème avec la magie tant qu'elle n'implique pas les morts.

Les centaures et l'armure : De par leur morphologie les centaures ne peuvent avoir d'armure complète (3max). L'équipement est 50% plus chère.

Les centaures peuvent utiliser un bouclier en plus de leur armure.

Les armes de jets : Les centaures peuvent utiliser des arcs ou lance pierre.

Autres : le centaure consomme 2 rations au lieu de 1.

Homme des sables, les dunes et les oasis

Métiers : Pas de Prêtre, Mage, Paladin, Soldat, Pirate, Noble, Bourgeois, Druide.

Critères : AD minimum 13, C minimum 11, Fo maximum 11

Tailles : Taille standard

Poids : Poids standard

Endurance élevée. Rarement besoin de se sustenter. Résiste à la chaleur. Sensible au froid.

Restriction :

- Pas d'arme de jet excepté les armes à feu
- Pas d'arme c-a-c à part les masses et marteaux

EV Initiale : 25

AT-PR Initial : Son passé a permis à l'homme des sables de perfectionner son sens de l'observation. En conséquence il possède +2 de parade.

Compétences de naissance : Déplacement silencieux, Détecter, Tirer correctement, Pister

Compétences au choix : Désamorcer, Appel des renforts, Instinct de survie, nager, premier soin, Méfiance,

Les hommes des sables et la magie : Pas de problème avec la magie.

Les hommes des sables et l'armure : pas de restriction. PR3 MAX

Les armes de jets : Seulement les armes à feu. L'homme des sables n'a pas besoin d'acheter de balle et poudre. Les armes à feu sont 10% moins chère.

Autres : L'homme des sables consomme une demi ration au lieu d'une. L'homme des sables a +1 au test d'esquive. 1 chance sur 4 d'attaquer après une esquive.

Hobbit (2.0)

Critères : COU minimum 12 INT minimum 10, FO naturelle maximum 10

Tailles : entre 1 m et 1,10 m

Poids : rondouillard

Restriction :

- Pas d'arme à 2 mains, pas d'armure complète, pas d'armure supérieur à 3
- Pas d'arme de jet à part petites armes (Shuriken, lance pierre, cailloux, etc...)

EV Initiale : 25 (1D+4 par niveau)

Compétences de naissance : Appel du tonneau, cuistot, instinct de survie

Compétences au choix : Chouraver, Erudition, fariboles, mendier et pleurnicher, tirer correctement, chance du rempailleur.

Les Hobbits et la magie : Pas de problème avec la magie.

La bravoure des Hobbits : Test COU - malus choisis par le PJ, si le test est réussi, le PJ gagne autant de FO que de malus choisi.

Le précieux : Les Hobbits essayent de voler tous les anneaux qu'ils voient. Test INT +3 pour se retenir.

En l'honneur de Sam : Les Hobbits gagnent 1 COU tous les 2 niveaux.

La précision des Hobbits : Les Hobbits peuvent lancer des cailloux de manière très précise et douloureuse. Test AD+3 pour lancer un caillou. Dégât $1D + COU / 2$ (arrondi au supérieur).
Stock de cailloux max : 4.

Walkyrie, guerrier ailés. (Classe et métier)

Critères : C minimum 13, CH minimum 12, AD minimum 12, FO 11

Tailles : Taille standard

Poids : Poids standard

Restriction :

- Pas d'arme de jet
- Pas d'arme à 2 mains sauf lance

EV Initiale : 40.

AT-PR Initial : Les walkyrie ont +1AT et +1PRD.

Compétences de naissance : Déplacement silencieux, Erudition, Ambidextrie, Premier soin

Compétences au choix : Chef de groupe, Méfiance, Récupération, Runes bizarres, Tomber dans les pièges (Sur lancer : si 1 -> Chance du rempailleur).

Les walkyries et l'armure : pas de restriction. PR 4 MAX

Les armes de jets : Pas d'arme de jet.

Autres : Les walkyries peuvent voler pendant un certain temps. Les walkyries sont chassées pour leur ailes et les autres races peuvent être hostile.

A chaque niveau : 2D6 EV.

Nécessite 4 points pour les bons et mauvais points.

Magie :

Niveau 1 :

- Soin des blessures légères. Immédiat, allié uniquement. 2 EV. Donne 1D6 vie. C-a-C.
- Pomme lumineuse. Crée un halo de lumière depuis ses mains : 1EV/H. Jusqu'à ce que les mains soient refermées.
- Rayon de lumière : 3EV. magie phy + 2. Immédiat. 1D6+2 dégâts.

Niveau 2 :

- Epée de lumière. 4EV. magie psy +2. Immédiat. Armes + 2 dégâts brut. 4 assaut.

Niveau 4 :

- Soin des blessures majeures. Immédiat. 5EV. 2D6+2 vie. C-a-C.
- Laser purificateur. 8EV Immédiat. Magie Phy + 2. 2D+4 touche les ennemies en ligne.
- Bouclier de paix : 12EV. Immédiat Magie psy. Bouclier qui absorbe tous les dégâts pendant 1D6 tours.

Niveau 6 :

- Jugement divin. Immédiat. 15EV. Magie Phy. 3D+4 tous les ennemis.
- Aide du ciel. Immédiat. 15EV. Magie Psy. Tous les alliés +4 armures. 5 assauts.

Niveau 8 :

- Grâce du ciel. Tombe à 15EV. Immédiat. Ressuscite un allié. La walkyrie perd 1D6 vie à son EV initial.
- Arme céleste. Hors combat, 4EV Initial. Armes + 4 dégâts brut. Permanent

Artiste, sculpteur poète et peintre.

AD minimum: 10

IN minimum: 10

CH minimum: 10

FO maximum : 12

Restriction : Pas d'arme à 2 mains. Pas d'armure supérieur à 2. Pas de bouclier.

EV initiale. Origine – 3.

PRD : Initiale + 1.

Compétence héritées : Arnaque et carambouille, Bricolo du dimanche, Jonglage et danse, Mendier et pleurnicher(x2), naïveté touchante, tomber dans les pièges, Pénible.

Compétence au choix : Mendier et pleurnicher, Chouraver, Erudition, Faribole, Forgeron, Tirer Correctement. Chance du rempailleur (sur lancer 1 à 7).

Autres : +2 aux épreuves de charisme (+4 si sexe opposé). +2 aux jet de chance.

Peinture de guerre : +1C + 1FO (*lvl) aux alliés sur test C.

Repos bien mérité : Alliés +1EV et PA par heure de repos.

Démonologue, les trucs bizarres on les ken.

C minimum: 12

IN minimum: 12

CH minimum: 10

Restriction : Pas d'arme à 2 mains. Pas d'armure supérieur à 2. Pas de bouclier.

EV initiale.

PRD : Initiale - 1.

Compétence héritées : Arnaque et carambouille, Agoraphobie, Appel des renforts, Comprendre les animaux, Langue des monstres, Erudition.

Compétence au choix : Mefiance, Chevaucher, Nager, Radin, Tete Vide, Intimider.

Collecte des âmes. Tous les 10 âmes démoniaque / Maudit / esprit capturés -> +1 dégâts Magique.

Repos des Damnés : Libère 1 âme pour rendre 2 pv à un allié.

Le Démonologue consomme les PV de ses alliés pour ses sorts.

Magie :

Niveau 1 :

- Transfert Maudit. 2EV. Inflige 1D6.
- Echange Macabre. 2EV. Rend 1D4 à un allié.
- Voir les esprits. 2EV. Permet de voir les esprits aux alentours

Niveau 2 :

- Exorcisme. 4EV. Permet de mettre fin à une possession sur test Magie Psy
- Antivenum. 4EV. Retire les effets d'un poison sur test Magie Psy.

Niveau 3 :

- Contrôle démoniaque. 10 EV. Contrôle d'un petit esprit/demon/etc test Magie Phy – 2.
- Démystification. 10 EV. Tous les esprits/demon/etc armure – 2. Test Magie Phy.
- Crucifix. 10EV. Esprit/demon/etc degat 3D+2. Test Magie Psy.

Niveau 4 :

- Clarentification. Hors Combat. 5EV de L'EV initial test Magie Psy +3. Maudit une arme. +5 dégât brut mais 1D4 de dégât a soit même.

Niveau 5 :

- Va de retro satanas. Test Magie Psy. Allié -50% vie. Ennemie – 50% vie. Si échec Allié – 10% vie.

Niveau 6 :

- Contrôle démoniaque supérieur. 20EV. Contrôle d'un grand esprit/demon/etc .

Niveau 8 :

- Archange Gabriel. Allié EV initial – 2D6. Autre Allié ou soi meme + 4D+6 EV.

Forgeur de runes, et d'histoire

FO minimum : 12

IN minimum: 12

Compatibilité : Nain, Homme, Centaure.

Restriction : Aucune

EV initiale + 5. EA : 18.

Compétence héritées : Erudition, Chef de groupe, Runes Bizarres, Forgeron, Serrurier.

Compétence au choix : Méfiance, Chevaucher, Nager, Intimider, Détection, Truc de mauviette.

Au level up: EV 1D6, EA 1D4.

Le forgeur de runes ne peut apposer une rune plus d'une fois sur un joueurs ou une arme/armure.

Niveau 1 :

- Rune de feu : Appose une rune de feu sur une arme. 2EA Initial. Arme + 1D feu brut.
- Rune de solidité : Pièce Armure + 1. 2EA Initial.
- Rune de protection : 4EA. Protection + 2. Durée Combat. Test Magie Phy + 2.

Niveau 2 :

- Rune de protection magique : 4EA. Protection + 2 contre sorts. Durée Combat. Test Magie Psy + 2.
-

Niveau 3 :

- Rune d'essence. Donne la protection contre un élément à une arme ou armure. Test Phy . EA initial 2.
- Rune de combat. Tous alliés. Dégât +2. EA 3. 4 assauts.
- Rune d'absorption. Transforme autant de EV initial voulu en EA initial.

Niveau 4 :

- Rune de renforcement. Arme indestructible. Durée Combat. Test Psy + 2. EA 4.

Niveau 5 :

- Rune des os. PR Naturel + 1. EA Initial 3.

Niveau 6 :

- Rune d'invulnérabilité. PR + 8. Durée 6 assauts. 8 EA.

Niveau 8 :

- Rune de mort. +1 pour les critiques. 5EA initial.
- Rune de vie. +1 Parade critiques. 5EA initial

Samurai, l'honneur ou la mort

Métiers : Pas de Prêtre, Mage, Paladin, Noble, Bourgeois, Démonologue, Ménéstrel.

Critères : C minimum 13, Ad minimum 11, Fo minimum 11, Ch 10

Tailles : Taille standard

Poids : Poids standard

EV Initiale : 30

AT-PR Initial : Ses origines ont fait du Samurai un être équilibré, il commence en 9-9

Compétences de naissance : Ambidextrie, Armes de bourrin, Attire les monstres, Chevaucher, Erudition, Tirer correctement

Compétences au choix : Forgeron, Intimider, Méfiance, Premiers soins, Pister, Truc de mauviettes

Les Samurai et la magie : Pas familier sauf pour les armes et armures

Les Samurai et l'armure : pas de restriction. PR3 MAX

Les armes de jets : Pas d'arme étrangère sauf armes à feu

Honneur : Son sens de l'honneur étant un élément central de sa vie il a besoin de 7 honneurs (bon point) mais seulement 4 déshonneurs (mauvais points).

Compétences de combat :

- Concentration, ne se défend pas pendant 1 tour pour charger une attaque double ignorant l'armure au prochain.
- Combo, aucun malus à l'ambidextrie mais si elle rate le samurai ne parera pas le prochain tour pour laver son échec

Autres :

Le samurai a +1 PI avec les sabres.

En cas de coup critique + 18/19/20 le samurai gagne un point d'honneur.

En cas d'échec critique, 1 et 2 rien ne se passe, 20 le samurai se fait hara-kiri, le reste il prend un point de déshonneur.

Samurai, l'honneur ou la mort

Métiers : Pas de Prêtre, Mage, Paladin, Noble, Bourgeois, Démonologue, Ménéstrel.

Critères : C minimum 13, Ad minimum 11, Fo minimum 11, Ch 10

Tailles : Taille standard

Poids : Poids standard

EV Initiale : 30

AT-PR Initial : Ses origines ont fait du Samurai un être équilibré, il commence en 9-9

Compétences de naissance : Ambidextrie, Armes de bourrin, Attire les monstres, Chevaucher, Erudition, Tirer correctement

Compétences au choix : Forgeron, Intimider, Méfiance, Premiers soins, Pister, Truc de mauviettes

Les Samurai et la magie : Pas familier sauf pour les armes et armures

Les Samurai et l'armure : pas de restriction. PR3 MAX

Les armes de jets : Pas d'arme étrangère sauf armes à feu

Honneur : Son sens de l'honneur étant un élément central de sa vie il a besoin de 7 honneurs (bon point) mais seulement 4 déshonneurs (mauvais points).

Compétences de combat :

- Concentration, ne se défend pas pendant 1 tour pour charger une attaque double ignorant l'armure au prochain.
- Combo, aucun malus à l'ambidextrie mais si elle rate le samurai ne parera pas le prochain tour pour laver son échec

Autres :

Le samurai a +1 PI avec les sabres.

En cas de coup critique + 18/19/20 le samurai gagne un point d'honneur.

En cas d'échec critique, 1 et 2 rien ne se passe, 20 le samurai se fait hara-kiri, le reste il prend un point de déshonneur.

Noble, la voie de l'argent

Critères : C maximum 11, Cha minimum 12, Fo maximum 11, Chn minimum 10

EV Initiale : 28

AT-PR Initial : Le noble a fait appel à un maitre d'arme pour l'entraîner comme il le souhaitait. 18 points à répartir entre AT et PRD (max 12 sur l'un ou l'autre).

Compétences de naissance : Appel des renforts, Chef de groupe, Chevaucher, Érudition

Compétences au choix : Arnaque et carambouille, Instinct du trésor, Fariboles, Premiers soins, Tirer correctement

L'argent appelle l'argent : Le Noble gagne 20% PO supplémentaire dans sa cagnotte personnelle.

L'avare : Le Noble ne peut pas donner de l'argent ou du matériel, il garde tout pour lui.

L'argent c'est du temps : Le Noble prend 10% xp supplémentaire du combat pour lui. (ex : le combat donne 100xp, le groupe se reparti les 100xp puis le Noble en prend 10)

L'Héritier : Le Noble commence avec deux dés de PO au lieu d'un. Il possède l'épée familiale qu'il ne peut pas revendre (Rapière de noble pour frimer, poignée plaquée or)

Ingénieur

Critères : Int 12, AD 11

EV Initiale : Origine

AT-PR Initial : Origine

Point de méca : 2

Compétences de naissance : Bricolo du dimanche, Désamorcer, Forgeron, Serrurier

Compétences au choix : Chevaucher, Cuistot, Détecter, Instinct du trésor, Premiers soins, Tirer correctement

Compétence au level up : Tous les trois niveaux l'ingénieur ne gagne pas une nouvelle compétence, il peut invoquer un méca de plus en combat et choisir un supplément de méca

Les mécas

Un méca détruit ne peut être reconstruit en combat.

L'ingénieur dispose de 2 points de méca pour effectuer une ou plusieurs fois les actions suivantes :

- Construire un méca (2 points)
- Déplacer un méca
- Activer un méca (nécessite aussi de réussir un test INT/AD)
- Augmenter un méca (2points, méca hors service 2 tours, full HP et PR après augmentation)

Méca niveau 1					
Nom	HP	PR	AT	PRD	Effet
Doc	10	0	0	3	Rend 1D4 vie allié ciblé
Tanker	30	3	0	7	Taunt l'ennemi ciblé pour 1 tour
Combat	20	1	7	10	Attaque l'ennemi ciblé, tranchant 1D+4
Support	10	1	0	0	Donne AT ou PRD +1 à l'allié ciblé jusqu'à destruction ou changement d'allié
Supplément 1					
Nom	HP	PR	AT	PRD	Effet
Doc	15	1	0	5	Rend 1D6+1 vie allié ciblé
Tanker	40	4	0	7	Taunt l'ennemi ciblé pour 1 tour. 1 allié proche +1 PR tant que méca en vie
Combat	26	2	9	11	Attaque l'ennemi ciblé, tranchant 1D+5
Support	12	2	0	2	Donne AT ou PRD +2 à l'allié ciblé jusqu'à destruction ou changement d'allié
Supplément 2					
Nom	HP	PR	AT	PRD	Effet
Doc	20	2	0	7	Rend 1D4 vie allié ciblé
Tanker	50	6	0	7	Taunt l'ennemi ciblé pour 1 tour. 2 alliés proche +1 PR tant que méca en vie
Combat	32	3	12	12	Attaque l'ennemi ciblé, tranchant 1D+5, Ambidextrie
Support	14	3	0	4	Donne AT ou PRD +2 FO+1 à l'allié ciblé jusqu'à destruction ou changement d'allié