



Les Humanoïdes

Il y a trois grandes sortes de créatures dans *Rêve de Dragon* : les humanoïdes, les animaux, et les entités, incarnées ou non incarnées. Ces dernières ne sont pas réellement des créatures vivantes : pas de vrais organes, pas de sang battant dans des artères, pas même de corps pour les non incarnées. Les animaux sont vivants, biologiquement parlant, au même titre que les personnages des joueurs. Aussi monstrueux soient-ils, ils n'en ont pas moins la vulnérabilité de la chair vivante. Les humanoïdes, enfin, sont ceux qui ont à la fois une silhouette anthropomorphe (deux jambes, un tronc, une tête, deux bras, deux mains), et qui sont doués de patole. Quand une créature a une silhouette anthropomorphe, mais ne parle pas, c'est en termes de règles un animal (Glou, Goule). De rares exemples d'animaux sont doués de parole (Oiseau Oracle, Félorin), sans pour autant être des humanoïdes.

Les humanoïdes ne sont pas des races mais des espèces différentes. Aucun croisement n'est envisageable entre deux espèces.

Caractéristiques

Rêve de Dragon étant anthropocentrique, c'est-à-dire avec l'Humain comme base de référence, les humanoïdes utilisent non seulement le même éventail de caractéristiques, mais aussi la même échelle de valeur, avec la moyenne située à 10. Toutefois, quand un humanoïde a 10 dans une caractéristique, cela n'implique pas qu'il soit moyen par rapport à sa propre espèce. Par exemple, un Ogre avec 10 en FORCE, a la force d'un Humain moyen, mais est plutôt faible par rapport à la moyenne des Ogres. Pour cela, les 14 premières caractéristiques des humanoïdes ne sont pas directement exprimées en valeurs, mais en bonus-malus par rapport à la

moyenne statistique humaine. Pour retrouver les valeurs moyennes de l'espèce, ajouter ou soustraire les bonus-malus à la base de 10.

Cette approche a une double utilité. Pour le gardien des rêves qui veut créer un humanoïde, elle permet sans peine de définir l'individu moyen, puis, en rajoutant ou retirant des points, d'en faire un individu plus ou moins doué. Pour le joueur, cela permet de créer un humanoïde avec les règles de création standard.

Répartir 160 points comme si l'on créait un Humain (minimum 6, maximum 15), sans se soucier pour l'instant des différences. Puis tous les points ayant été alloués, ajouter ou retrancher pour chaque caractéristique le bonus-malus indiqué, ne rien changer quand il y a zéro. Noter que le nouveau total obtenu peut faire plus ou moins de 160 points selon l'espèce. Les points éventuellement perdus par rapport à 160 ne peuvent être alloués autre part. Les caractéristiques peuvent également descendre en dessous de 6 et monter au-delà de 15.

Taille. Une TAILLE maximale est indiquée pour chaque humanoïde, précédant le bonus\malus. Procéder comme pour les autres caractéristiques en ajoutant\retranchant le bonus\malus indiqué, mais en prenant garde que la TAILLE finalement obtenue n'excède pas la TAILLE maximale. Se souvenir également que la FORCE peut être au maximum égale à TAILLE +4.

Par exemple, le Chafouin a une TAILLE maximale de 10, -3 en TAILLE, +4 en AGILITÉ, -5 en INTELLECT. Commenant par répartir les points comme si on créait un Humain, on attribue 10 en INTELLECT, 15 en AGILITÉ et 13 en TAILLE. Puis réajustant avec les bonus\malus, on obtient finalement 5 en INTELLECT, 19 en AGILITÉ et 10 en TAILLE, ce qui est la limite maximale pour un Chafouin.

Caractéristiques dérivées, points et seuils sont calculés de la façon standard. Pour chaque exemple d'humanoïde, on trouvera tout calculé les dérivées, points et seuils, correspondant à un individu moyen dans son espèce. La table ci-contre, également valable pour les animaux, fournit les poids pour les Tailles de 1 à 32, les +dom (selon la moyenne Taille + Force), les seuils de constitution et de sustentation (selon la Taille).

Vitesse. Les humanoïdes plus petits ou plus grands que les Humains ont une vitesse de base différente. Pour chaque espèce, est indiquée la vitesse de combat. La vitesse de course s'obtient en multipliant cette dernière par deux.

Combat

Les caractéristiques de chaque humanoïde sont suivies d'un pavé de compétences de combat, avec les armes de prédilection de l'espèce. L'initiative et le +dom total (somme du +dom personnel et du +dom de l'arme) sont également calculés pour un individu moyen.

Niveaux. Comme pour les voyageurs, les niveaux pouvant être infiniment variables, la convention suivante est adoptée. Quand l'espèce humanoïde décrite est jugée peu combative ou peu douée, ses niveaux de combat sont conventionnellement de +1. Quand elle est jugée normalement combative, ses niveaux de combat sont de +3. Et enfin, quand elle est jugée très combative, ses niveaux sont de +5. Les gardiens des rêves sont naturellement libres de les réajuster selon leurs besoins.

Compétences

La description se termine par une liste des compétences usuellement développées, avec la même convention de

