



Chafouin

Description. Les Chafouins sont des humanoïdes de petite taille, d'allure simiesque, glabre, blême et d'aspect huileux. Leur crâne a une forme légèrement aplatie, le lobe de leurs oreilles est très développé ; ils ont des paupières allongées et des yeux jaunâtres. Leur langage ressemble à un gargouillis, ils ne parlent que rarement la langue du voyage et de façon très rudimentaire.

Mœurs. Sauvages, presque animaux, les Chafouins vivent nus, en bandes d'au moins dix individus. Leurs repaires d'élection sont les ruines, les cavernes et tous les endroits où ils peuvent se cacher. Omnivores, il se nourrissent de tout, et toute chair, même humaine, est bonne à manger.

Combat. Lâches et rusés, les Chafouins n'attaquent jamais de front, mais toujours par surprise et quand le rapport de force est d'au moins trois contre un en leur faveur. Rarement armés, sauf parfois d'une dague ou d'un gourdin, leur technique consiste à se jeter à plusieurs sur leur proie pour l'étrangler, certains commençant déjà à mordre au passage. Utiliser normalement les règles d'Empoignade en n'oubliant pas les malus probables dus à leur petite taille. Il suffit qu'un Chafouin totalise 2 points d'empoignade non contrés pour que sa victime soit virtuellement morte (le round d'après, il lui ouvre la gorge à coups de dents). Peu dangereux quand on est nombreux et sur ses gardes, les Chafouins sont une menace mortelle lorsqu'on est seul ou surpris.

TAILLE	10 /-3	VOLONTÉ	-4	Vie	9
APPARENCE	-2	INTELLECT	-5	Endurance	17
CONSTITUTION	0	EMPATHIE	0	SC	3
FORCE	0	RÊVE	0	+dom	0
AGILITÉ	+4	CHANCE	0	Sust	2
DEXTÉRITÉ	+1	Mêlée	12	Enc	8
VUE	0	Tir	10	Vitesse	10
OUÏE	+3	Lancer	10	Protection	0
ODORAT-GOÛT	+3	Dérobée	14		
Corps à corps niv +3 init 9 +dom 0 (morsure)					
Esquive niv +3					
Discrétion +5 Vigilance +5 Srv Extérieur +5 Srv Sous-sol +5.					
<i>Prohibées : toutes compétences de combat sauf Corps à corps, Dague, Esquive et Masse à une main / Comédie / Commerce / Équitation / Musique / Chirurgie / Jeu / Métallurgie / Navigation / Orfèvrerie / Serrurerie / Alchimie / Botanique / Écriture / Médecine / Zoologie / Draconic.</i>					

Chèvre-Pied

Description. Les Chèvres-Pieds sont des humanoïdes à tête et pieds de chèvre ou de bouc. Seuls leur tête et leurs jambes sont entièrement couverts de poils ; leurs mains ont des doigts épais à la force considérable. Plus grands que les Humains, ils font en moyenne 80 kg. Leur langage est constitué de bêlements rauques, ils ne parlent que très rarement la langue du voyage.

Mœurs. Les Chèvres-Pieds sont organisés en tribus hiérarchisées. Ils vivent dans les forêts, dans des villages de huttes ou dans des cavernes quand le relief s'y prête. Ils travaillent le bois et le cuir, dont ils se vêtent, et pratiquent une métallurgie sommaire. Particulièrement vindicatifs, ils défendent farouchement leur territoire et sont rarement en paix avec les tribus



voisines. La guerre est pour eux une activité normale. Cruels et féroces, ils se nourrissent de végétaux mais boivent le sang de leurs ennemis.

Combat. Vêtus de cuir souple, les Chèvres-Pieds utilisent la lance courte, le javelot, la fronde, un bouclier de cuir et de bois arborant l'emblème de la tribu, et possèdent un *cri qui tue*. Lors du round d'engagement avec un nouvel adversaire, le Chèvre-Pied peut, à son tour d'attaquer, utiliser son cri en guise d'attaque physique. L'adversaire doit jouer VOLONTÉ à -3 ou être sonné.

TAILLE	17 /+2	VOLONTÉ	0	Vie	12
APPARENCE	0	INTELLECT	-3	Endurance	23
CONSTITUTION	+1	EMPATHIE	-1	SC	3
FORCE	+2	RÊVE	0	+dom	+1
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	11	Enc	12
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	11	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	9		
Lance courte niv +5 init 10 +dom +3					
Javelot niv +5 init 10 +dom +2					
Fronde niv +5 init 10 +dom +1					
Bouclier niv +5					
Esquive niv +5					
Vigilance +5 Srv Forêt +5.					
<i>Prohibées : Équitation / Maçonnerie / Srv Cité / Navigation / Orfèvrerie / Serrurerie / Draconic.</i>					