

Répartition des races

On lance 1D20

1 – 15	<u>Humain</u>			
16 – 17	Elfe	1 – 3 Elfe	4 – 5 Demi-elfe	6 Elfe noir
18 – 19	Nain	1- 5 Nain	6 Gnome	
20	Table 1			

Table 1

1 - 2	Centaure			
3- 4	Ellylon			
5	Faune			
6	Gargouille			
7- 11	Gobelin	1 – 5 Gobelin	6 Hobgobelin	
12	Kobold			
13 - 14	Homme hybride	1 – 2 Insecte	3 – 4 Poisson	5 – 6 Reptile
15 - 16	Homme sauvage			
17	Orque			
18 - 19	Halfling			
20	Table 2			

Table 2

1 – 2	Ogre
3	Géant
4	Minotaure
5	Peuple ailé
6	Bale
7 - 20	Goule

DESCRIPTION DES RACES

BALES

Historique : Les Bales sont issus des anciens nécromants elfes noirs qui ont été perverties lors de la grande guerre par des puissances maléfiques. Depuis, ils sont pourchassés pour leurs anciens méfaits.

Aspect physique : Ils sont généralement beaux, avec d'abondants cheveux noirs, un visage fin, des sourcils arqués et un teint bistre.

Poids : (FOR + CON) +20 +2D20

Age départ : 22 + 1D6

Taille : 1m65 + 3D20 cm

Vieillessement : /

Psychologie : Les Bales sont une race pervertie de vampires vivants. Les Bales boivent du sang (au moins une fois par mois). S'il n'a pas sa dose de sang, il s'affaiblit et meurt. La plupart des Bales sont paranoïaques et mégalomanes. Tous les Bales sont des mages puissants versés dans l'art nécromantique. Les Bales sont d'excellents armuriers et des artisans extraordinaires. Cette race n'a pas de religion. Le seul dieu d'un Bale est lui-même.

Ecologie : Les sages estiment que les Bales ont été elfe autrefois. Mais ils ont changé dès qu'ils ont commencé à jouer avec une magie dangereuse. L'aliment principal des Bales est le sang frais bien qu'ils puissent consommer de la nourriture. Les Bales se déshydratent facilement et tombent dans le coma sans eau. Il faut des semaines pour récupérer. La privation du sang les fait vieillir puis mourir. Pour empêcher cela, ils peuvent se mettre en transe.

Culture : Les Bales vivent seuls, avec une armée de serviteurs morts-vivants. Ils vivent à l'écart des autres races. Ils se procurent de la nourriture en kidnappant leurs voisins ou en achetant des esclaves. Les Bales ont une passion pour la torture.

Politique

Alliés : Elfe noir / Homme-poisson

Neutre : Goule

Ennemies : Les autres races

Caractéristique

CON + 4

INT / VOL / EQM (9 points à ajouter)

Niveau social : +0

Avantages / désavantages

Immunité à la maladie

Résistance à la douleur

95 % de chance d'être mage

Immunité aux poisons

Rétablissement rapide

Dépendance (sang) (1 fois par mois)

Compétences

Connaissance de la magie

Sciences occultes

Chimie

Epée longue

Nécromancie

Sorcellerie

Arbalète

Bouclier

CENTAURES

Historique : Les centaures ont été créés pour servir de montures aux elfes lors de la grande guerre.

Aspect physique : Les centaures ont la tête, les bras et le torse d'un humain, et le corps, les jambes et la queue d'un cheval. Leur torse est plus large que celui d'un humain.

Poids : $[(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20] \times 8$

Age départ : 12 + 1D6

Taille : 1m70 + 3D20 cm

Vieillessement : 50 ans

Psychologie : Les centaures sont des chevaux nomades qui vivent dans les plaines. Ils prennent soin des leurs et se montrent hospitalier envers les étrangers dans le besoin. Les centaures vivent de cueillette et de chasse. Les centaures ont peu de temps à consacrer à l'art. Leur religion est souvent proche de celle des elfes ou humains.

Ecologie : Les centaures pêchent et chassent quotidiennement. Ils restent dans les climats tempérés et ne supportent pas le froid. Les centaures sont polygames.

Culture : La culture centaure est nomade et décentralisée. Ils se rassemblent en tribus qui se réunissent tous les douze ans dans un lieu sacré. Le forgeron est le personnage le plus important de la tribu

Politique

Alliés : Elfe / Faune / Ellyllon

Neutre : Les autres

Ennemies : Orque / Bale / Minotaure

Caractéristique

FOR + 6

AGI / REF (2 points à enlever)

CON + 4

Niveau social : -2

Avantages / désavantages

Phobie légère (Espace clos)

Armure 2

Compétences

Athlétisme

Milieu rural

Endurance

Lance

Techniques de survie

Arc

ELFE

Historique : Les elfes sont un des peuples les plus anciens mais ils sont à l'origine de la Grande Guerre et de leur déclin. Ils sont à la base de tous les langages, des arts. Ils ont fait scission avec les elfes noirs qui en manipulant certaines forces occultes ont forcé la mutation des elfes.

Aspect physique : Les elfes sont grands et minces. Les mâles ont peu de poils sur le corps et portent rarement la barbe. La couleur des cheveux est identique à celle des humains.

Elfe / Elfe noir

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 15 + 2\text{D}20$

Age départ : $16 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}60 + 3\text{D}20 \text{ cm}$

Vieillessement : /

Demi-elfe

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 15 + 2\text{D}20$

Age départ : $16 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}50 + 3\text{D}20 \text{ cm}$

Vieillessement : 100 ans

Psychologie : Ils ont tendance à être paisible et à vivre reclus. Ils aiment la beauté, la nature. Les elfes feront toujours un effort pour rester élégant y compris au milieu des pires horreurs. Les elfes sont un peuple courageux et peuvent se montrer de redoutables guerriers. Leur religion est polythéiste.

Ecologie : Les elfes sont les premiers nés mais ils savent qu'ils sont destinés à abandonner le monde aux races plus jeunes. Les elfes ont sur leur conscience le péché des elfes noirs. Les elfes n'ont pas supporté la guerre contre les nains qu'ils avaient mis en esclavage. Les elfes ne vieillissent pas mais perdent un point d'équilibre mental tous les 100 ans. Les elfes sont omnivores.

Culture : Les elfes sont regroupés en tribus selon le milieu où ils vivent. Le statut des elfes dépend de leur naissance. Ils n'existent pas de discrimination entre les sexes. Les elfes ne sont pas des bâtisseurs mais les humains trouvent leurs maisons plus confortables et plus propres.

Politique

Alliés : Humain / Gnome

Neutre : Les autres

Ennemies : Orque / Bale / Minotaure / Goule

Elfe / Elfe noir

Caractéristique

FOR - 2

AGI / REF (2 points à ajouter)

INT / VOL / EQM (3 points à ajouter)

CHA + 2

Niveau social : Elfe + 2 / Elfe noir -5

Avantages / désavantages

% de chance d'être magicien x 2

Réflexe de combat

Compétences

Arc

Demi elfe

Caractéristique

INT / VOL / EQM (3 points à ajouter)

Niveau social : -+3

Avantages / désavantages

% de chance d'être magicien x 2

ELLYLON

Historique : Les Ellylons ont toujours été là avec les elfes. Ils sont les seuls à avoir été par la Grande Guerre.

Aspect physique : Les Ellylons (Ellyl au singulier) sont de petits humanoïdes ailés. Ils rassemblent à des humains minces et beaux.

Poids : 1 kg

Age départ : 18 + 1D6

Taille : 12 cm + 1D6 cm

Vieillessement : 55 ans

Psychologie : Les Ellylons sont des créatures mortelles sans aucun rapport avec les êtres-fées. Ils sont fiers, beaux et inconstants. Leur humeur change rapidement. Un Ellyl de 15 cm n'hésitera pas à provoquer un géant s'il a l'impression qu'il vient s'en prendre à son honneur. Les Ellylons sont des artisans de talents. Ils ont un humour sanglant. Ils croient en de nombreuses religions.

Ecologie : La force et l'endurance des Ellylons sont de très loin supérieur à ce que leur taille pourrait laisser supposer. Ils sont omnivores. Ils n'emploient pas de magie au cours de chasse (gros gibier de préférence).

Culture : Ils vivent en communauté dans un endroit protégé par de nombreux sortilèges. Ils sont subordonnés à leur reine qu'ils protègent la plus possible.

Politique

Alliés : Elfe / Gobelin

Neutre : Les autres

Ennemies : Orque / Bale / Minotaure / Goule

Caractéristique

FOR - 10

AGI / REF (6 points à ajouter)

CON - 8

CHA + 2

Niveau social : +2

Avantages / désavantages

% de chance d'être magicien x 2

Nyctalope

Compétences

Piloter + 40 %

Chimie

Esquive + 20 %

Remarquer détail

Remarquer son

Discrétion

Règle spéciale : Les Ellylons divisent par 3 les dégâts. Leurs sorts ont un coût diminué de 1.

FAUNES

Historique : Les Faunes sont issus des anciens animaux familiers des elfes qui ont muté suite à la grande guerre. Leur rappeler le passé est une insulte pour tout faune.

Aspect physique : Les faunes sont des humanoïdes dotés de pattes et de cornes de chèvre. Ils ont une petite queue. Leurs jambes se terminent par des sabots fourchus. Ils ont une pilosité abondante.

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20$ kg

Age départ : $13 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}30 + 3\text{D}20$ cm

Vieillessement : 50 ans

Psychologie : Les faunes sont des créatures sensuelles, qui aiment passionnément la boisson, la nourriture, la musique et l'amour. Il y a un profond respect des autres races pour ce qui concerne leur penchant. Ils adorent la nature et tentent de préserver des lieux sauvages. Ils sont peu attirés par le côté strict de la religion.

Ecologie : Les faunes ne mangent pas des créatures plus évoluées que les oiseaux, poissons ou rongeurs. Ils ne mangent pas les animaux des forêts. Ils sont monogames.

Culture : La société faune est très soudée. C'est une gérontocratie. Malgré cela, ils ne se regroupent pas entre eux et peuvent vivre à des kilomètres les uns des autres et faire partie de la même tribu. Les faunes respectent leurs lois et ne tolèrent pas que des étrangers les enfreignent.

Politique

Alliés : Elfe / Ellylon / Homme sauvage / Centaure

Neutre : Les autres

Ennemies : Orque / Bale / Minotaure

Caractéristique

FOR - 4

AGI / REF (6 points à ajouter)

CON - 2

INIT + 2

Niveau social : -1

Avantages / désavantages

Phobie légère (claustrophobie)

Compétences

Bâton

Milieu rural

Fronde

Techniques de survie

GARGOUILLE

Historique : Issues d'anciennes statues, elles ont été ramenées à la vie par les Elfes noirs pour leur servir de cavalerie aérienne.

Aspect physique : Les gargouilles sont dotées d'ailes et sont dépourvues de pilosité. La couleur de leur peau va du blanc jusqu'au noir et a la consistance de la pierre. Le visage des gargouilles est une grotesque imitation du visage humain.

Poids : $(FOR + CON) \times 2 + 20 + 2D20$ kg
Taille : $1m20 + 3D20$ cm (envergure $\times 2$)

Age départ : $10 + 1D6$
Vieillessement : 40 ans

Psychologie : Les gargouilles ne sont pas maléfiques. Elles sont justes extrêmement irresponsables et paresseuses. La plupart d'entre elles sont lâches. Elles embrassent souvent le métier de voleurs ou d'homme de main de bas étage. Elles suivent avec enthousiasme n'importe quelle religion.

Ecologie : Les gargouilles vivent dans des collines et des petites montagnes. En vol, elles sont faibles et maladroit. Elles restent à basse altitude et ne peuvent voler plus d'une heure. Elles mangent de la viande crue mais ne dédaignent pas quelques baies.

Culture : Les gargouilles ont une société primitive orientée autour d'un mâle « alpha ». La gargouille la plus riche a le statut le plus élevé.

Politique

Alliés :

Neutre : Les autres

Ennemies : Elfe / nain / peuple ailé

Caractéristique

CON + 4

INT / VOL / EQM (3 points à enlever)

Niveau social : -2

Avantages / désavantages

Paralysie au combat

Nyctalope

Armure 4

% de chance d'être magicien divisé par 2

Compétences

Piloter + 40 %

GEANT

Historique : Les géants sont issus des anciennes créatures (démons, etc...) qui ont été invoqué lors de la grande guerre.

Aspect physique : Les géants ressemblent simplement à des humains robustes en plus grand.

Poids : $((\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20) \times 4 \text{ kg}$ Age départ : $28 + 1\text{D}6$

Avant modification raciale

Taille : $2\text{m}40 + 1\text{D}100 \text{ cm}$

Vieillessement : 60 ans

Psychologie : Les géants sont une race recluse. Leur réputation de monstres voraces est presque tout à fait imméritée. Ils vivent en général dans la nature. Ils sont timides mais peuvent se transformer en redoutables combattants.

Ecologie : Les géants sont presque exclusivement carnivores. Ils ne mangent généralement pas de créatures intelligentes.

Culture : Les géants ont peu de coutume. Ils vivent au grand air, en solitaire. Ils vivent une existence de simple chasseur.

Politique

Alliés : Elfe

Neutre : Les autres

Ennemies : orque / ogre / Minotaure / Bête / elfe noir

Caractéristique

FOR + 30

CON + 8

AGI / REF (2 points à enlever)

+ 6 Pdv

Niveau social : -5

Avantages / désavantages

Résistance à la douleur

Armure 4

Compétences

Remarquer autre sens

Endurance

GOBELIN

Historique : Les gobelénoïdes sont des anciens elfes transformés par les mutations dus à la magie.

Aspect physique : Les gobelins ont la peau verte, des oreilles pointues et des dents acérées. Ils ont peu ou pas de pilosité.

Gobelin

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 15 + 2\text{D}20$ kg

Taille : $1\text{m}50 + 3\text{D}20$ cm

Age départ : $13 + 1\text{D}6$

Vieillessement : 45 ans

Hobgobelin

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20$ kg

Taille : $1\text{m}50 + 3\text{D}20$ cm

Age départ : $13 + 1\text{D}6$

Vieillessement : 45 ans

Psychologie : Les gobelins ont une passion pour la magie et peuvent se mettre au service de puissants mages. Les gobelins adorent marchander. Ils sont par nature de vrais excès, mais ils aiment avoir forte partie. Ils aiment voyager. Les gobelins choisissent leur religion autour d'eux.

Ecologie : Les gobelins mangent à peu près de tout. En général, ils suivent les habitudes alimentaires de leurs voisins. Les hobgobelins sont des versions musclées et primitives des gobelins. Ils sont dénués de la subtilité et de l'intelligence de leur cousin. Les hobgobelins vivent avec les gobelins qui les emploient.

Culture : L'individu le plus doué est proclamé chef de bande. Ils se fondent assez facilement dans la société humaine.

Politique

Alliés : halfling

Neutre : Les autres

Ennemies : orque / Minotaure / Bête / goule

Caractéristique

Gobelin

FOR - 4

AGI / REF (2 points à enlever)

INT / VOL / EQM (3 points à ajouter)

Niveau social : +1

Hobgobelin

FOR + 2

AGI / REF (2 points à ajouter)

INT / VOL / EQM (6 points à enlever)

Niveau social : -10

Avantages / désavantages

Nyctalope

Compétences

Arc (gobelin)

GOULE

Historique : Les goules sont apparues en même temps que les humains et se côtoient depuis la nuit des temps.

Aspect physique : Les goules ont un teint blafard et sont dépourvues de pilosité. Elles sont semblables aux humains malgré leur long nez et leurs longues mains.

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 30 + 2\text{D}20$ kg

Age départ : $16 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}50 + 3\text{D}20$ cm

Vieillessement : 50 ans

Psychologie : Depuis l'aube des temps, les goules ont été pourchassées par les humains. Elles subsistent en vivant caché en déguisant ou en se réfugiant dans des catacombes. Les goules ne sont pas une race maléfique bien qu'elles soient cruelles quelquefois. Les goules n'ont aucun goût pour l'art et la religion.

Ecologie : Les goules sont des charognards et elles aiment leur viande bien faisandée. Elles doivent se nourrir du cerveau d'un être intelligent au moins 1 fois par semaine. Dans les 24H qui suivent la mort d'une goule, elle se décompose en une soupe épouvantablement immonde mais très fertiles.

Culture : Les goules sont des chasseurs de cadavres. Elles vivent dans des endroits à l'écart des humains. Elles utilisent de nombreux artifices pour masquer l'odeur de charnier. Elles se méfient de tout étranger. Elles doivent se déguiser pour passer inaperçues.

Politique

Alliés : orque

Neutre : Elfe / nain / Bale

Ennemies : Les autres

Caractéristique

FOR + 4

INIT + 2

Niveau social : -5

Avantages / désavantages

Nyctalope

Immunité à la maladie

Dépendance (cerveau)

Compétences

Discrétion

Comédie

HALFLING

Historique : Les halflings sont issus des mutations du peuple nain suite à la grande guerre.

Aspect physique : Ils ressemblent parfaitement aux humains en plus grassouillets.

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20$ kg

Age départ : $31 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}05 + 3\text{D}20$ cm

Vieillessement : 65 ans

Psychologie : Les halflings sont un peuple simple et heureux de vivre. Ils détestent tout ce qui les sortent de la routine. Ils détestent l'eau et apprennent rarement à nager. Ils ne combattent que dos au mur. Les halflings sont d'habiles artisans, destinés à améliorer l'habitat. Ils ne sont pas enclins à suivre une religion.

Ecologie : Les halflings ont les mêmes goûts culinaires que les humains et engloutissent de grandes quantités de nourritures (5 x par jour).

Culture : Le patriarche est généralement le chef de la communauté locale. Ils respectent profondément les lois et sont calmes et loyaux. Ils ne supportent pas l'oppression et peuvent se révolter. Ils ont un grand sens de l'hospitalité mais n'aiment pas qu'on se moque d'eux.

Politique

Alliés : gnome / gobelin / elfe

Neutre : les autres

Ennemies : orque / ogre / minotaure / bales

Caractéristique

FOR - 6

CON + 2

AGI / REF (2 points à ajouter)

INIT - 2

Niveau social : +0

Avantages / désavantages

Phobie légère (océan)

% d'être mage divisé par deux

Compétences

Arme de jet
discrétion

Arme de tir

HOMME I NSECTE

Historique : Les hommes insecte étaient là avant l'avènement des elfes et n'ont pas pris part à la grande guerre.

Aspect physique : Les hommes insecte sont des hybrides d'humains et d'insectes. Ils ont des yeux à facettes noirs et brillants ainsi que de longues antennes.

Poids : $(FOR + CON) \times 2 + 20 + 2D20$ kg

Taille : $1m50 + 3D20$ cm

Age départ : $10 + 1D6$

Vieillessement : 35 ans

Psychologie : Le fonctionnement de la pensée d'un homme insecte est difficile à pénétrer pour un humain. Ils entendent et comprennent les autres races mais ne peuvent les vocaliser. Ils ont une patience et une endurance infinie. Ils sont d'excellents travailleurs.

Ecologie : La reine donne naissance à toute la colonie et est protégée par cette même colonie. Le peuple insecte est omnivore.

Culture : Ils vivent sous la surface dans des fourmilières qui peuvent s'étendre sur des kilomètres. Ils peuvent vivre dans tous les milieux (sauf froid). Ils ont rarement un haut degré d'initiative.

Politique

Alliés :

Neutre : tous

Ennemies :

Caractéristique

FOR + 4

CON + 2

AGI / REF (2 points à enlever)

Niveau social : -5

Avantages / désavantages

Armure 4

Muet

Paralysie au combat

Pouvoir de télépathie (EQM * 3) %

Compétences

Lance

Endurance + 50 %

HOMME POISSON

Historique : Les hommes poisson sont issus des elfes qui ont combattu sur les mers et qui ont muté à cause des suites de la grande guerre.

Aspect physique : Leur peau est écailleuse, avec des reflets glauques. Leurs pieds et leurs mains sont palmés. Leurs têtes sont inhumaines.

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20$ kg

Age départ : $18 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}65 + 3\text{D}20$ cm

Vieillessement : 50 ans

Psychologie : Ils sont des êtres amphibiens à sang froid. Leur seule loi est la loi de la jungle. Ils sont, pour les normes humaines, fous à lier et des cultes envers les anciennes créatures qui les ont créés.

Ecologie : Ils perçoivent un spectre lumineux différent des autres races. Ils peuvent respirer dans l'eau ainsi que dans l'air. Ils doivent s'immerger dans l'eau une fois par jour. Ils sont totalement carnivores.

Culture : Leur structure sociale est une version déguisée de la survivance du plus apte. L'assassinat est une méthode de progression sociale. Ils vivent dans d'anciennes ruines totalement oubliées. On dit qu'ils connaissent le chemin ou vivent des créatures colossales. Tous les 9 ans, ils se rassemblent à un endroit sacré situé sur la terre ferme.

Politique

Alliés :

Neutre : bale / elfe noir / goule / homme insecte

Ennemies : les autres

Caractéristique

FOR + 2

CON + 4

Niveau social : -5

Avantages / désavantages

nyctalope

Mauvaise vue (sauf sous l'eau)

Dépendance (eau)

Compétences

Nager + 40 %

Milieu air-mer

poignard

Dague

HOMME REPTILE

Historique : Ils sont d'anciens grands lézards qui ont muté à la grande guerre.

Aspect physique : Leur peau est écailleuse et complètement lisse. Leurs écailles sont luisantes. Leur tête est inhumaine dotée d'une grande gueule. Leur corps ressemblent à celui des humains mis à part la queue.

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 35 + 2\text{D}20$ kg

Age départ : $14 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}50 + 3\text{D}20$ cm

Vieillessement : 70 ans

Psychologie : Les hommes reptiles sont une race retirée du monde. Ils s'épanouissent dans des endroits où aucune autre race ne pourrait survivre. Leur comportement est parfois imprévisible et incompréhensible. Ils peuvent endurer les pires souffrances pendant des années puis se révolter.

Ecologie : Ils sont des chasseurs exclusivement carnivores. Ils chassent de jour comme de nuit. Ils ne construisent pas d'abris.

Culture : La loi du plus fort détermine le chef mais les mages sont respectés. Tous les deux ou trois ans, les tribus font des échanges d'individus. Ils mènent une vie nomade. Les hors-la-loi sont marqués au fer rouge et ne sont plus acceptés dans leur milieu. Leurs lois sont, pour les humains, bizarres. Quelque chose d'anodin peut être très grave.

Politique

Alliés : gobelin

Neutre : les autres

Ennemies :

Caractéristique

FOR + 8

CON + 4

INT / VOL / EQM (3 points à enlever)

Niveau social : -5

Avantages / désavantages

Armure 2

Compétences

discretion

Epée

Techniques de survie

HOMME SAUVAGE

Historique : Ce sont des elfes qui ont renoncé à toute vie matérielle et qui ont régressé.

Aspect physique : Leur visage est en grande partie humain mais leur peau est ridée et tannée comme celle d'un chimpanzé. Ils sont hirsutes.

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20$ kg

Taille : $1\text{m}30 + 3\text{D}20$ cm

Age départ : $11 + 1\text{D}6$

Vieillessement : 50 ans

Psychologie : Ils sont primitifs mais c'est un choix délibéré de leur part et non un manque d'intelligence. Ils méprisent le mensonge. Ils évitent le contact des autres races. Ils pensent qu'ils doivent protéger l'environnement. Ils ne se combattront que s'ils sont forcés. Ils ne sauront jamais lire.

Ecologie : Les hommes sauvages pensent qu'ils ont été créés pour garantir le maintien d'une vie sauvage profonde, hors d'atteinte des races plus agressives. Ils mangent beaucoup de substances végétales ainsi que de petits rongeurs. Ils ne maîtrisent pas le feu.

Culture : Leur vie est peu compliquée avec le maximum de liberté. Les personnes les plus respectées sont les conteurs qui racontent les événements qui arrivent à d'autres tribus distantes de milliers de kilomètres.

Politique

Alliés : elfe / ellylon / goblin

Neutre : les autres

Ennemies : kobold / gargouille / orque / elfe noir / bale / goule / minotaure

Caractéristique

CON + 4

AGI / REF (2 points à ajouter)

INIT + 2

Niveau social : -10

Avantages / désavantages

Phobie grave (machine)

Pacifisme (légitime défense)

EDU x 3 dans les connaissances

Armure 1

Compétences

Esquive

Sixième sens + 5 %

Discrétion

Milieu rural

Techniques de survie

KOBOLD

Historique : Les kobolds sont d'anciens elfes qui ont régressé physiquement et intellectuellement en paiement des pactes faits pendant la grande guerre. Cette regression ne signifie pas que les kobolds soient inintelligents

Aspect physique : Les kobolds mesurent près de 1m20, ils sont plutôt frêle et bien adroit de leurs membres en toutes occasions – faisant parfois démonstration d'une force que d'aucuns n'auraient seulement esquissé la possibilité. Ils ont le teint bleuâtre et le visage fin quoique anguleux mais le plus remarquable reste ces yeux exorbités, presque fous, qui provoquent un imperceptible malaise lorsque leurs mouvements rapides glissent pour venir ensuite s'attarder sur vous. Leur chevelure - drue, sombre, souvent attachée et rehaussée d'une barbe épaisse - leur donne ce petit côté candide qui leur assure, si leur attitude convient quelque peu, une bonne entente avec le voisinage en milieu citadin. Ils montrent rarement de la fantaisie dans leur accoutrement, préférant les teints neutres et sombres ainsi qu'une coupe sobre, ils affectionnent tout particulièrement les manteaux de bonne facture et les souliers solides afin de marcher longuement puisqu'ils n'ont ni confiance ni affection pour le genre équidé !

Poids : (FOR + CON) x 2 + 20 + 2D20 kg

Age départ : 8 + 1D6

Taille : 1m20 + 3D20 cm

Vieillessement : 40 ans

Psychologie : Qualifier les kobolds de grises vermines ne saurait leur rendre justice même s'il est vrai qu'ils font souvent preuve d'une grande austérité. Leurs traits de caractère principaux, afin de comprendre cet état de fait, tiennent à ce qu'ils ne bénéficient pas de la souplesse d'esprit de leurs plus proches cousins - les gobelins. Ils sont emprunt d'une rigueur malade et démontrent parfois un effrayant sérieux qui ne peut pourtant dissimuler aux yeux les plus avisés, ni une inclination à la sournoiserie, ni un goût certain pour les festivités. Ils sont pour la plupart affligés d'une lubie qui, lorsqu'elle prend de l'ampleur, peut devenir une véritable obsession pouvant être, sinon nuisible, très désagréable pour leurs compagnons d'infortunes.

Un autre trait de caractère, étrange s'il en est, est d'exagérer leur attitude en société – cherchant désespérément à s'adapter aux mœurs de leurs contemporains – ils caricaturent, avec une acuité certes étonnante, les stéréotypes qu'ils ont eu l'occasion de rencontrer de-ci de-là pour en reproduire l'exacte réplique de sorte qu'ils passent souvent pour être de lunatiques fanfarons...

Ecologie et Culture : Ils voyagent donc, si l'occasion se présente, en charrette ou roulotte tirée par la mule familiale, pauvre bête efflanquée. L'avarice des kobolds est notoire malgré la nette amélioration de ces dernières années issue des nouvelles générations, plus promptes à voyager ou à côtoyer leurs cousins les gobelins qu'à perpétuer la tradition bourgeoise de leurs pères. Ils ne prétent qu'avec agacement, le cœur lourd, comme si le moindre objet était le cœur de leurs enfants. Ils vivent par petits groupes éparés au sein d'un quartier ou bien ils s'installent dans un bourg que les villageois ont déserté sous la menace d'un conflit ou d'une catastrophe naturelle. Ils aiment à vivre dans une maison cossue disposant d'un étage. Ils peuvent espérer vivre 40 ans en moyenne, mais il est possible d'en voir vivre beaucoup plus longtemps, enfouis sous un monticule de livres qu'ils tentent de classer pour on ne sait quelle fin...

Politique

La politique ne les intéresse pas vraiment mais ils sont facilement influencés par les autres avis.

Caractéristique

FOR 1 à 16

CHA 1 à 18

CON 1 à 18

EQM 1 à 18

AGI 7 à 22

INT 1 à 16

REF 5 à 20

VOL 1 à 14

PER 1 à 20

Niveau social : +3

Avantages / désavantages

Nyctalope

% de chance d'être magicien et psy divisé par 2

Avare

Lent d'esprit (niv 1)

Superstitieux

Les kobolds ont une lubie

Compétences

Usage + 10 %

Remarquer détail + 10 %

MI NOTAURE

Historique : Les Minotaures sont les descendants des anciens démons invoqués pendant la grande guerre.

Aspect physique : Les Minotaures sont des monstrueuses créatures avec une tête de taureau et un corps d'homme.

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20$ kg

Age départ : $8 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}58 + 3\text{D}20$ cm

Vieillessement : 45 ans

Psychologie : Les Minotaures sont assez violents et foncièrement antisociaux. Les minotaures n'hésiteront pas à s'attaquer à n'importe quoi sauf peut-être à une armée entière. Ils ne supportent pas les autres minotaures. Ils n'ont pas de religion.

Ecologie : Les Minotaures sont exclusivement carnivores et parfois cannibales.

Culture : Ils n'ont aucune culture puisqu'ils ne se fréquentent qu'au moment de l'accouplement.

Politique

Alliés :

Neutre :

Ennemies : tous

Caractéristique

CON + 6

FOR + 6

AGI / REF (2 points à ajouter)

INT / VOL / EQM (6 points à enlever)

CHA - 5

Niveau social : -10

Avantages / désavantages

Armure 4

Résistance à la magie 3

Ils ne peuvent être magicien

Compétences

Combat à main nue

Hache / masse

NAI N

Historique : Les nains sont d'anciens serviteurs elfes qui ont mené leur propre existence après la grande guerre.

Aspect physique : Ils sont petits trapus et costauds. Leurs traits sont marqués et grossiers. Ils portent souvent la barbe. Les gnomes sont moins trapus.

Nain

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 60 + 2\text{D}20$ kg

Taille : $1\text{m}05 + 3\text{D}20$ cm

Age départ : $38 + 1\text{D}6$

Vieillessement : 100 ans

Gnome

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 45 + 2\text{D}20$ kg

Taille : $90\text{cm} + 3\text{D}20$ cm

Age départ : $38 + 1\text{D}6$

Vieillessement : 100 ans

Psychologie : C'est une race taciturne qui tient à son intimité et n'est pas vraiment enclins à faire étalage de ses émotions devant des étrangers. Ils sont en général avarés et cupides. Ils sont rancuniers et peuvent mener une vengeance sur de nombreuses années.

Ecologie : Les gnomes descendent des nains qui vivaient à la surface. Les gnomes sont plus dynamiques que les nains.

Culture : Les nains doivent allégeance à leur seigneur (charge héréditaire). La société naine est remarquablement égalitaire. L'amitié est plus importante que l'avarice.

Politique

Alliés :

Neutre : les autres

Ennemies : orque / minotaure / bale

Nain

Caractéristique

FOR + 4

INIT - 2

Fatigue + 4

Niveau social : +1

Avantages / désavantages

Avarice

Résistance à la douleur

Compétences

Economie

Hache / masse

Gnome

Caractéristique

INIT - 2

Fatigue + 2

Niveau social : 0

Avantages / désavantages

Résistance à la douleur

OGRE

Historique : Les ogres sont des descendants des elfes noirs qui ont augmenté leur force brutale.

Aspect physique : Les ogres sont de grands humanoïdes dotés d'une force immense, d'un visage grossier et d'une absence de cheveux.

Poids : $((\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 20 + 2\text{D}20) \times 5 \text{ kg}$ Age départ : $18 + 1\text{D}6$

Avant le bonus racial

Taille : $2\text{m}40 + 3\text{D}20 \text{ cm}$

Vieillessement : 50 ans

Psychologie : Les ogres sont une race stupide. Ils vivent difficilement en société car il est difficile de leur faire comprendre qu'il ne faut pas manger son prochain. Les ogres sont heureux partout. Ils ne prennent que les cotés qu'ils aiment dans la religion.

Ecologie : Les ogres vivent près des orques car les orques apprécient leur force et les ogres l'intelligence des orques. Ils mangent essentiellement de la viande avec une prédilection pour les races intelligentes.

Culture : Le mâle dominant martyrise la cellule familiale (jusqu'à la mort).

Politique

Alliés : orque

Neutre : les autres

Ennemies : géants

Les géants sont acceptés tant qu'ils ne mangent pas un être intelligent.

Caractéristique

CON + 8

FOR + 20

AGI / REF (4 points à enlever)

INT / VOL / EQM (9 points à enlever)

CHA - 5

Niveau social : -10

Avantages / désavantages

nyctalope

Résistance à la magie 2

Ils ne peuvent être magicien

Résistance à la douleur

Armure 2

Compétences

Combat à main nue

Remarquer autres sens

ORQUE

Historique : Les orques sont l'ancienne infanterie invoquée par les elfes noirs lors de la grande guerre.

Aspect physique : Ils ressemblent à des humanoïdes costauds et poilus. Ils ont la peau sombre.

Poids : $(FOR + CON) \times 2 + 25 + 2D20$ kg

Age départ : $10 + 1D6$

Taille : $1m45 + 3D20$ cm

Vieillessement : 40 ans

Psychologie : Ils peuvent prospérer n'importe où, écrasant et détruisant tout ce qui se trouve sur leur chemin. Ils tolèrent difficilement d'autres races. Entre eux, ils sont très sociables mais ils ont du mal à faire des alliances entre les différentes tribus.

Ecologie : Les orques mangent n'importe quoi et s'accouplent souvent. Ils sont pratiquement toujours en état de guerre.

Culture : Les orques sont gouvernés par le plus fort, le plus malin et le plus impitoyable. Les femelles sont fortement défavorisées. La moitié de leur population est constituée d'esclaves issus d'autres races. Ils n'ont pas de loi.

Politique

Alliés :

Neutre :

Ennemies : tous

Caractéristique

CON + 4

INT / VOL / EQM (6 points à enlever)

PdV + 2

Niveau social : -2

Avantages / désavantages

Compétences

Combat à main nue

Remarquer son

PEUPLE AILE

Historique : Ils sont arrivés au cours de la grande guerre et y ont mis fin en employant des moyens surpuissants.

Aspect physique : Ils ressemblent à des humains avec des ailes d'une blancheur éclatante.

Poids : $(\text{FOR} + \text{CON}) \times 2 + 15 + 2\text{D}20$ kg

Age départ : $16 + 1\text{D}6$

Taille : $1\text{m}42 + 3\text{D}20$ cm

Vieillessement : 150 ans

Psychologie : Le peuple ailé est une race secrète qui vit loin des humains dans de mystérieuses cités nuages loin dans le Nord. C'est un peuple guerrier, farouchement indépendant. Ils ont de nombreuses coutumes qui paraissent étranges aux autres races.

Ecologie : Ils ont les mêmes habitudes que les humains.

Culture : Leur culture est inconnue.

Caractéristique

FOR + 2

AGI / REF (4 points à ajouter)

Niveau social : +5

Avantages / désavantages

1 % de chance d'être magicien ou psionique.

La résistance à la magie est divisée par 4.

Compétences

Piloter + 40 %

Remarquer détail

HUMAIN

Historique : Les humains étaient au départ de l'infanterie qui a été opposée aux orques durant les anciennes batailles de la grande guerre.

Aspect physique :

Poids : $(FOR + CON) \times 2 + 20 + 2D20$ kg

Taille : $1m50 + 3D20$ cm

Age départ : $16 + 1D6$

Vieillessement : 50 ans

Psychologie : Les humains sont avant tout un peuple opportuniste qui mange à tous les râteliers. Ces ambitions sont de plus en plus grandissantes et au détriment des autres races s'il le faut. Cependant, ils sont aussi ouverts d'esprit.

Ecologie :

Culture : La culture des humains place l'Empereur en haute estime. Il est fait sans cesse référence à ses pensées, ces actes. L'embrigadement est très fort et ce dès le plus jeune âge.

Caractéristique

Niveau social : +4

Avantages / désavantages

Compétences

2 compétences aux choix