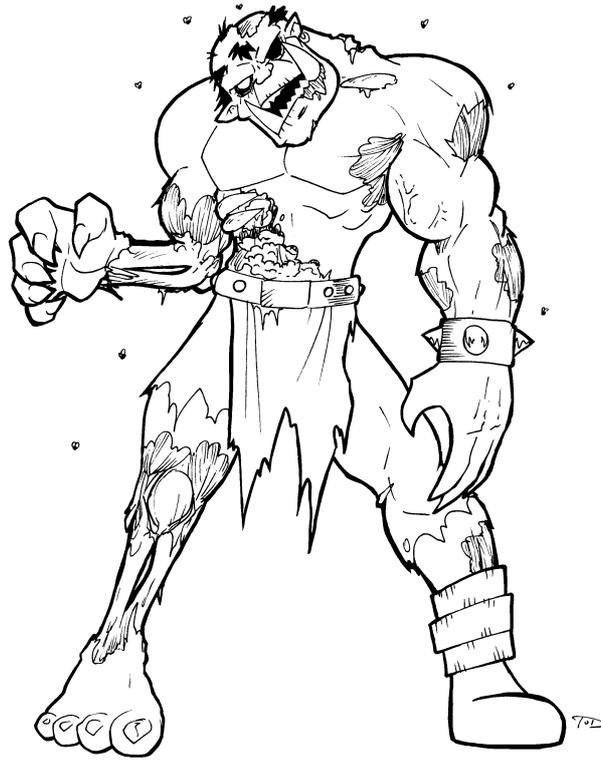


JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

ORIGINE – LE TROLL

SUPPLÉMENT AMATEUR / PROFESSIONNEL

V.3.0



LE DONJON DE NAHEULBEUK

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

*« Mais qu'est-ce que ça change de pouvoir jouer un Troll ?
- Et bien, ça change ton espérance de vie ! »*

ORIGINE - LE TROLL

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

Sommaire

Page 3

DESCRIPTION EXHAUSTIVE DU TROLL

Page 4

LE TROLL ? UN AVENTURIER ?

Pages 4 & 5

QU'EST-CE QUE PEUT FAIRE UN TROLL ?

Pages 5 & 6

COMPÉTENCES DU HÉROS TROLL

Page 6

LES COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Pages 6 & 7

LES CARACTÉRISTIQUES DU TROLL

Page 7

SES VALEURS STATISTIQUES IMPOSÉES

Page 8

L'ÉQUIPEMENT D'UN TROLL

Page 9

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

Page 10

JE SUIS UN TROLL - FICHE DU PJ V.1.1

Page 11

JE SUIS UN TROLL - FICHE DU PJ V.1.2

Page 12 à 15

PERSONNAGES TROLLS PRÉ-TIRÉS

Le Troll pugiliste – Combat à mains nues

Le Troll marteau – Équipé d'un Marteau « 2 mains »

DESCRIPTION EXHAUSTIVE DU TROLL

C'est bien connu, les Trolls font partis du cercle pas si fermé des monstres les plus bourrins de la Terre de Fangh. Ils sont souvent considérés comme mauvais et destructeurs, mais c'est bel et bien une idée reçue qui ne concerne que certains trolls parmi une grande majorité... Certes, comme beaucoup de monstres, les communautés trolls ont des mœurs violentes et n'aiment pas le voisinage. Et oui, ils se révèlent souvent très bêtes et ne peuvent jouer une partie de Scrabblek sans avoir au préalable mangé l'Elfe de la table ! Mais c'est souvent leur naïveté et leur « vision » de la vie qui échappent aux autres ethnies fanghiennes.

Les trolls sont l'une des origines les plus anciennes en Terre de Fangh : ils sont grands, forts, vigoureux, ont des goûts simples et « auront tendance » à vivre longtemps, ceci grâce à leur vitalité exceptionnelle qui les immunise des maladies récurrentes et même de nombreux poisons. Ils vivent principalement dans les montagnes et les cavernes, ou même dans les collines (voir « Troll des collines Berserk ») qui sont les rares environnements à la hauteur du train de vie d'un troll, se résumant à : manger, dormir, se balader librement et sans gêne, tout en regardant le paysage...

Bien qu'ils aient l'allure du monstre barbare aux yeux rouges qui ne cherchera qu'à écraser votre boîte crânienne contre le sol, ils sont bien souvent calmes, voir indifférents à l'égard des créatures vivantes, sauf quand la faim se fait sentir. A contrario des elfes sylvains, les trolls s'intéressent principalement à la « nature morte », non-pas qu'ils apprécient longuement contempler des tableaux ornant les murs des châteaux cossus, mais ils aiment tout simplement le contact avec les choses inanimées telles que la pierre, la glace, la terre ou encore les souches d'arbres. (d'où les types d'habitats qu'ils occupent actuellement)

C'est souvent à cause de son état d'esprit que le Troll n'apprécie pas l'attitude frénétique et destructrice des autres races plus « civilisées », tels que les Nains ou les Humains : les nains car ils passent leur temps à creuser les montagnes et occupent les cavernes que les trolls convoitent, puis les humains car ils sont très bruyants et ne pensent qu'à altérer les lieux où ils s'installent, en construisant des maisons et en transformant plaines et forêts en terres labourées. Si on y réfléchit bien, les trolls souffrent sûrement d'autisme : vu qu'ils réagissent excessivement quand quelqu'un touche à un rocher qui n'avait jamais bougé auparavant, ça paraît logique. Après, il est reconnu chez les druides que la plupart des trolls ont 5 ou 6 ans d'âge mental : ils sont possessifs, susceptibles et plutôt inconscient face au « danger », même si peu de choses peuvent porter atteinte à leur existence. (sauf de fourbes et puissants aventuriers...)

Par ailleurs, le jeune troll est de nature curieuse et cherchera souvent à voyager, s'installer dans une caverne et y vieillir lentement, seul ou en communauté. On peut remarquer que plus un troll vieillit, plus il devient paresseux, voir totalement passif, bref, il devient un vrai glandeur. Enfin, après une longue vie, le Troll fini par mourir dans son sommeil en se changeant progressivement en pierre, ce qui leur a valu d'être vendus par les Nains, comme des statues, pour les stades où sont organisés les matchs de Trollball.

Note personnelle :

Dans l'objectif de rendre accessible un monstre qui s'est déjà révélé très intéressant à jouer (peut-être même autant qu'un Barbare...), cette extension d'origine dans l'univers de Nabeulbeuk me semblait sympa à ajouter. J'espère que le **Grand Vilain POC** et les joueurs apprécieront cette possibilité de format !

LE TROLL ? UN AVENTURIER ?

Bon, il est clair qu'imaginer un Troll dans une compagnie laisse supposer que celui-ci n'attrape pas le Nain pour le lancer s'il devient trop chiant, qu'il ne mange pas les provisions de l'Ogre (ni l'Elfe sylvain) et qu'il n'écrase pas le Ménestrel quand il joue de son instrument...

Mais cette possibilité reste envisageable. Pourquoi pas dans une compagnie de monstres ? Après tout, il y a bien des ogres dans certaines compagnies, alors un troll... Certes, vous allez découvrir qu'être un troll a ses avantages, mais il peut se révéler très contraignant dans une équipe, sauf si vous pouvez vous habituer aux foules qui s'enfuient en criant à votre arrivée dans un village. De plus, tout est possible en Terre de Fangh, alors on peut se permettre d'ajouter cette opportunité qui se veut très plaisante !

QU'EST-CE QUE PEUT FAIRE UN TROLL ?

Mettons les choses au clair : le Troll est d'une force les plus grandes ET SURTOUT la plus maladroite !

Il est certain qu'un troll est capable d'aplatir un humanoïde en lui marchant dessus et il pourrait même démembrer un ogre qui ne veut pas lui partager son déjeuner. Mais étant donné qu'un troll a une vision assez moyenne, ne maîtrise pas toujours son élan et qu'il doit parfois se baisser pour apercevoir un agresseur à ses pieds (un Hobbit trop téméraire?), il ne peut être précis dans ses manœuvres, autant pour attaquer que pour se défendre. Heureusement, sa robustesse lui offre un sursis, celui de pouvoir frapper l'assaillant (parfois après plusieurs tentatives soldées d'échecs) qui assénera quelques coups sur sa peau épaisse pour le blesser, des plaies dont le Troll se remettra rapidement, si elles ne sont pas trop graves...

Mais il faut prêter attention à deux points importants :

- Un troll submergé par ses ennemis peut très vite y passer ! Bien que chacune de ses attaques réussies se révélera quasi-mortelle, il n'utilise pas (ou peu) de pièces d'armure susceptibles de pouvoir le préserver des coups, sa protection se résumant à son épaisse peau et sa forte constitution. À mains nues, il ne pourra qu'esquiver les coups et avec une masse ou un marteau, il ne réussira pas souvent à parer les frappes ennemis.
- L'arme principale du troll est sa force ! Ses coups seront a fortiori mortels, mais armer celui-ci peut autant se révéler avantageux qu'imprudent, car un troll ne peut utiliser d'arme « à une main » sans risquer de la casser au premier coup. Vu que les armes tranchantes et perforantes sont inadaptées dans les mains de celui-ci (qui déploiera trop de force dans un mouvement maladroite), il sera souvent équipé d'un Marteau d'étiquette « à deux mains », lestant toutes ses frappes et qui deviendra le simple prolongement de ses bras ! Ceci aura pour conséquence d'augmenter considérablement les dégâts qu'infligeront chacune de ses attaques, mais réduira ses chances d'atteindre la cible et lui donnera aussi une très faible chance de parer les coups de l'ennemi.

C'est pourquoi beaucoup de trolls « solitaires » se battent à mains nues, car un bon coup de poing est généralement plus facile à placer qu'un coup de marteau, surtout si le troll est face à des gobelins ou des humains qui auront tendance à beaucoup gesticuler. De plus, l'ennemi ne pourra pas parer des frappes dites à mains nues, dès lors, soit il devra esquiver et donc ne pourra pas riposter ensuite, soit il encaisse. Dans les deux cas, cela permet au troll de mettre son adversaire dans la même position désavantageuse que lui : celle de ne pas pouvoir parer les coups, et à ce jeu-là, c'est souvent le troll qui finit par assommer et/ou tuer l'assaillant !

Après, il peut toujours ramasser une masse daubesque ou correcte sur le terrain (pas de malus en AT et un faible malus en PRD) pour frapper 2 ou 3 fois l'ennemi avec, ceci afin de provoquer plus de dégâts et finir par lui casser son arme sur le crâne, ce qui impressionnera et intimidera pas mal les adversaires !

Aussi bizarre que ça puisse paraître, un troll peut parler l'humain ! C'est plutôt rare, mais c'est possible. Les trolls utilisent un dialecte rudimentaire ne communiquant que des idées simples, avec des mots tel que « Chlaglebluk » qui veut dire « manger », cela parce que parler ne leur sert pas beaucoup. Mais un troll avec du vécu et qui a côtoyé les humains des donjons (ou qui finit frappé par un sortilège foireux) peut se familiariser à leur langage, même si cela restera plutôt basique et que ça ne lui sera pas forcément utile. Un troll, bien que facilement influençable, peut devenir plus malin que la moyenne chez les monstres, tout du moins, il sera plus enclin à communiquer et faire du troc contre un morceau de goblin...

Ce qui nous amène à l'alimentation des trolls : bien que l'on connaisse leurs goûts culinaires grâce à des chansons célèbres dont nous taïrons les titres, les trolls ne sont pas difficiles, ils peuvent aussi bien manger des végétaux que de la viande fraîche (ou pas). Dans le chapitre décrivant les compétences du Troll, il sera expliqué pourquoi celui-ci peut être considéré comme un goinfre alors que ce n'est pas tout-à-fait le cas.

COMPÉTENCES DU HÉROS TROLL

Le Troll, comme toute origine (sauf humaine), aura des compétences qui le caractérisent, il en possède au total 7 différentes, il y en a 2 qui lui sont spécifiques :

INDIFFÉRENCE et **DIURNE**

Puis 5 autres que l'on retrouvera souvent chez les monstres :

ARMES DE BOURRIN, APPEL DU VENTRE, TÊTE VIDE, BOURRE-PIF et **APPEL DU SAUVAGE**

Les deux compétences spécifiques sont les plus intéressantes à analyser :

- L'état d'**INDIFFÉRENCE** est tout simplement l'art de s'en taper l'oreille avec une babouche... étant donné son désintérêt pour les plans complexes et l'hystérie collective, il ne cherchera pas souvent à s'impliquer en cas de problèmes qui demandent de la réflexion ou un avis personnel. C'est la même chose en ce qui concerne les bagarres improvisées : s'il n'est pas directement visé pendant les combats, il aura plutôt tendance à regarder le ciel ou à manger un morceau.

Avantage : s'il échoue son épreuve, il ne s'intéressera pas au combat et ne s'attaquera qu'aux ennemis qui le provoqueront, or cela implique qu'il n'aura pas à passer l'épreuve d'**APPEL DU SAUVAGE** même s'il y a surnombre ennemi, il ne risque donc pas d'attaquer ses coéquipiers.

Inconvénient : l'échec de l'épreuve implique qu'il ne participera pas à grand chose. Il faut aussi envisager qu'une situation inverse à celle décrite ci-dessus peut très bien se produire, ce serait plutôt embêtant qu'il se retourne contre la compagnie, mais c'est comme ça.

- Être **DIURNE**, c'est être la victime de l'alternance jour/nuit, et la phrase suivante résume bien la chose : « Quand il fait jour, on bouge, quand il fait nuit, on dort ». C'est une sacrée contrainte, car se coucher dès la nuit tombée et se réveiller au levé du jour, cela sans pouvoir le contrôler facilement, c'est plutôt contraignant, surtout quand le troll s'endort en plein milieu d'un donjon. Certes, cela permet de se fixer des horaires de repos obligatoires, mais on peut imaginer les différents problèmes que cette caractéristique peut causer à la compagnie, comme un troll qui s'allonge pour pioncer dans un couloir lors d'un combat...

En ce qui concerne l'**APPEL DU VENTRE**, il faut comprendre que la constitution du Troll n'est pas égale à celle d'un humanoïde ou même d'un Ogre. Par comparaison des proportions alimentaires ingurgitées et le rapport de leurs masses respectives, un ogre mange beaucoup plus qu'un troll, que ce soit en quantité et au nombre de repas journaliers. Un troll peut très bien se fixer à des horaires de repas identiques à celles des populations fanghiennes, mais il doit manger plus par repas ! *Chlaglebluck !*

La qualité des aliments n'a pas d'importance pour le Troll, la compétence lui est malgré tout attribuée car c'est surtout en sautant un gros repas que son appétit bestial risquerait de s'éveiller. L'épreuve devra donc être passée à chaque fois que des repas seront sautés et qu'il se retrouvera face à un plat potentiel. Elle sera aussi obligatoire à chaque rencontre d'Elfe sylvain, d'un pommier ou bien des deux à la fois. Ne pas oublier qu'en cas d'échec critique de l'épreuve, il peut très bien s'attaquer aux membres de l'équipe... cela au sens propre du terme à dire vrai !

Enfin, s'il y a un Elfe sylvain dans la compagnie, sa survie sera donc compromise 24 heures sur 24 !

LES COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Soyons clair : le Troll ne peut avoir un métier ! Déjà parce que c'est contraignant pour lui et ça implique obligatoirement qu'il puisse apprendre à faire quelque chose d'autre avec ses mains, et à part taper... Par conséquent, un troll ne peut apprendre de nouvelles compétences autres que celles qui sont proposées par son origine. Il en existe uniquement 5 au total : **INSTINCT DE SURVIE**, **TRUC DE MAUVIETTE**, **INTIMIDER**, **LANGUES DES MONSTRES** et **ESCALADER**.

Dès lors, arrivé au niveau 10, le Troll possèdera la totalité des compétences disponibles pour son origine ! Contrairement à la plupart des monstres en Terre de Fangh, un troll ne peut développer la compétence **CHERCHER DES NOISES**, car sa compétence d'**INDIFFÉRENCE** rend celle-ci incompatible avec le caractère général des trolls, pour autant, sa valeur de **COURAGE** n'en est pas moins élevée.

LES CARACTÉRISTIQUES DU TROLL

En début de carrière, le Troll possède **50 points d'Énergie Vitale (EV)**, dû à sa forte constitution qui n'est plus à remettre en question depuis longtemps. Son métabolisme exceptionnel lui permet :

- Une cicatrisation constante de ses blessures, même d'un organe vital, sauf écrasement et destruction. (dans la mesure où sa propre tête n'est pas un organe vital, puisque la décapitation ne tuera pas un troll sur le coup...)
- Une régénération naturelle permanente. (**2EV/heure**, tant qu'il se nourrit régulièrement)
- Une résistance à toutes les maladies et à la plupart des poisons... Non, pas tous les poisons !
- La réduction des fractures est 2 fois plus rapide, les dommages aux organes génitaux peuvent se guérir au bout d'1 mois, mais les membres perdus ne repousseront pas, faut pas déconner non-plus !

Sa peau épaisse lui confère également **1 point de Protection (PR)** naturel, elle peut être considérée comme une valeur d'armure, mais réductible par « des dommages à l'armure ». Dès lors, toute partie du corps visée par une attaque critique peut être sauvée par un jet de rupture de sa peau ! (sauf partie couverte) En cas d'échec de rupture, la PR de peau disparaît jusqu'à récupération de tous les points d'EV du troll.

Le Troll n'apprécie pas du tout la magie ! La moindre interaction astrale avec son corps le rend nerveux, sauf si l'effet est invisible, mais il n'acceptera jamais d'avoir un objet enchanté sur lui !

Il possède une vue moyenne et une nyctalopie partielle, son ouïe n'est pas plus développée que la plupart des êtres vivants, il peut flairer le sang à très grande distance (mais pas le danger), il a une forte enjambée et il peut donc se déplacer assez vite, mais il tombera facilement par maladresse en cas d'une course !

En début de carrière, il possède les scores d'**ATTAQUE/PARADE (AT/PRD) suivants : 8/9.**

Comme pour un Ogre, le Troll est un bourrin, le joueur peut donc retrancher **jusqu'à 2 points à son score de base en AT et/ou en PRD** comme un **bonus de dégâts maximum +2** permanent (au corps-a-corps), cela en plus du bonus des points de FORCE > 12. C'est un choix uniquement applicable en début de carrière.

SES VALEURS STATISTIQUES IMPOSÉES

Nous en venons enfin aux statistiques à obtenir aux dés pour pouvoir devenir un fort et fier Troll !

Le Troll est un super-bourrin ! Ses caractéristiques principales sont donc la FORCE et le COURAGE :

Pour devenir un Troll, il faut obligatoirement avoir **une FORCE et un COURAGE minimum de 13.**

Comme pour certaines origines elfiques avec le charisme, un troll gagnera automatiquement des points dans les caractéristiques, citées précédemment, au passage des niveaux 2 et 3 et cela en plus des autres augmentations choisies avec l'obtention d'un nouveau niveau.

Il gagnera donc **1 point de FORCE et de COURAGE pour les niveaux 2 et 3**, cela semble beaucoup, mais dans le contexte, on parle bien d'un troll !

Ensuite, les autres caractéristiques du Troll sont toutes limitées par une valeur naturelle maximum, ces limitations seront les suivantes :

- Le Troll est tellement fort et grand que ses maladresses au combat face à de petites cibles sont inévitables : il est prisonnier de ses moindres mouvements, ce qui lestent évidemment ses frappes, mais cela nuit gravement à son agilité et du même coup à sa précision. En conséquence, il possèdera une **ADRESSE naturelle maximum de 9**. Il aura donc soit un malus d'1 point en ATTAQUE ou en PARADE (avec AD = 8), soit aucun malus particulier (AD = 9).
- Bien qu'il soit d'une stature impressionnante, le Troll n'en est pas moins un monstre, il peut être grand au corps bien sculpté, pour autant il n'est pas naturellement charismatique... Mais vu qu'il peut très bien INTIMIDER ses ennemis, il semble évident qu'il peut tout-à-fait avoir une valeur de CHARISME raisonnable. Dès lors, il possèdera un **CHARISME naturel maximum de 11**.
- Contrairement aux idées reçues, le Troll n'est pas un gros idiot ! Certes, il est plutôt naïf, infantile, instinctif et simpliste, mais il est capable de retenir des mots, des idées et des sonorités diverses et variées, il lui arrive de résoudre des problèmes (pas trop complexes, évidemment!) et possède aussi un langage propre à son origine. Il est même possible de rencontrer des trolls qui parlent couramment le Fanghien, mais ce sont souvent ceux qui protègent les donjons et qui sont en contact permanent avec le monde civilisé. Il possèdera donc une **INTELLIGENCE naturelle maximum de 10**.

Attention : Si le Troll possède 10 en INT en début de carrière, le joueur peut décider si celui-ci sait parler le Fanghien ou non, car cela peut être plus drôle de ne pas obligatoirement parler la langue, et inversement... Cela reste à l'appréciation du Maître du Jeu !

L'ÉQUIPEMENT D'UN TROLL

Voilà un sujet fort simple : le Troll déteste le magie ! Du coup, tous les objets enchantés (armes, armures et équipements) sont à exclure d'office ! Pas besoin de matériel pour manger, pour bricoler ou pour dormir (sauf si la couverture d'aventurier lui sert de doudou). Et pas de pièce d'armure, hormis :

- **un pagne** en cuir, en paille, en peau ou en matériaux complexes (cuir+fer/acier/thritil)
- **des bracelets** (cuir ou acier) aux poignées et au bas des jambes, mais « taille Troll », donc plus chers à l'achat, dû à leur fabrication actuellement non-commercialisée.

C'est au MJ de s'adapter et de considérer leurs nouveaux prix à partir des protections déjà suggérées dans les fiches officielles... Les chaussettes et les bottes ? Difficile d'avoir les tailles 85-96 pour se chausser, car en règle générale, des bottes de cette taille, c'est ce qu'on appelle affectueusement un troll...

Il ne pourra donc pas obtenir plus de **3 points de PR supplémentaires avec les pièces d'armure** dont il pourrait s'équiper au cours de l'aventure, le pagne n'offrant en général qu'une protection de rupture, voir 1 point de PR (cf. « Protections pour ogre » dans le Tableau des Protections Nabeulbeuk V.3.0), idem pour les bracelets. Vu qu'un troll ne se préoccupe pas trop de son armure, c'est la compagnie qui doit équiper leur copain, puisqu'il ne sait pas gérer le pognon ni les bonnes affaires ! (sauf si le Forgeron est à son goût...)

Pour les armes, les limitations sont claires :

- Pas d'armes de jet (le lancé de table et de rocher ne comptent pas!)
- Pas d'armes tranchantes (lames courtes, épées, haches...) et perforantes (lances, piques, hallebardes...)
- Pas de bâton et d'armes complexes (sauf la Double Mortensen!)

Par conséquent, le Troll peut uniquement utiliser les armes contondantes, comprenant :

- Récupération (chaise, gourdin, tisonnier...)
- Masses/Marteaux 1 main
- Marteaux 2 mains
- Double Mortensen ! (Dégâts D6 : 2D+2 ; Malus : AT/PRD-2 ; Bonus : COU+2)

Attention : L'utilisation des armes contondantes à 1 main par un troll (Récupération comprise) implique un jet de rupture au D6 obligatoire **pour chaque coup porté sur une cible** ! Si le jet réussit, les dégâts se calculent normalement, s'il échoue, dégâts infligés +2 (sauf si la parade réussie) et son arme sera cassée.

La valeur des caractéristiques naturelles maximum du Troll peuvent être améliorées par l'équipement : avec une arme, des pièces d'armure ou des bijoux serties (assez grossiers) augmentant le CHA, très utile pour l'intimidation, ou avec certains bracelets plus rares donnant un bonus en AD... Tant qu'il n'y a pas d'enchantement ! Mais sans vouloir abuser, il est clair qu'un troll va plutôt s'en taper l'oreille de tout ça !

EN CONCLUSION :

Le Troll, ça mange et ça dort, ça grogne et ça chie, ça tape fort et ça blesse méchamment, ça tue et souvent très efficacement, mais surtout, le Troll : ça change l'espérance de vie de ses ennemis !

FICHE POUR LE JOUEUR & DÉTAILS DE COMPÉTENCES V.1.1 – V.1.2

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

INDIFFÉRENCE (INT) : Quand on ne dépend pas des sociétés fanghiennes et qu'on a les moyens de subvenir à ses propres besoins, on se fout à peu près de tout. Pendant les concertations ou en cas de danger, le héros indifférent ne prendra aucune initiative tant qu'il ne se sentira pas directement impliqué ou menacé. Avec une épreuve d'intelligence +4, vous saurez bien assez tôt s'il préfère entrer dans la bataille ou faire sa feignasse.

Utilisation : +4 à l'épreuve INT pour savoir si le héros s'impliquera dans une action ou s'il écoutera l'un de ses équipiers.

Rattrapage : épreuve de CHA (difficile) d'un équipier pour convaincre le héros indifférent de s'impliquer.

Particularité : en cas d'échec en début d'un combat contre des ennemis en surnombre, le héros n'aura pas à passer l'épreuve d'Appel du sauvage, mais combattra seulement s'il est attaqué « physiquement ».

DIURNE : Quand il fait jour, on bouge, quand il fait nuit, on dort, c'est aussi simple que ça. C'est une caractéristique que les humains peuvent enfreindre s'ils ont besoin de rester éveillés, mais certaines créatures ne peuvent faire autrement que suivre les cycles de jour et de nuit, quelques soient les circonstances. À moins d'affronter un danger immédiat, le héros dormira au couché du soleil et ne se réveillera qu'au levé du jour.

Utilisation : le héros se pose et s'endort à la tombée de la nuit et se réveillera dès le levé du jour.

Particularité : si un équipier réussit une épreuve de CHA (difficile), il peut le convaincre de rester éveillé encore quelques heures. (1D4 heures)

Rappel des caractéristiques et limitations au MJ :

- FO et COU minimum : 13
- CHA naturel maximum : 11
- INT naturelle maximum : 10
- AD naturelle maximum : 9

- EV initiale : 50
- AT/PRD initiales : 8/9 (malus -1 si AD = 8)
- 2 points maximum peuvent être retranchés en AT et/ou en PRD, offrant un bonus max. de dégâts +2 au combat.
- PR d'armure max. : 3 (très difficile à obtenir, pièces d'armure très rares et chères à fabriquer)
- PR naturelle = 1 (valeur de rupture : 1 à 4)
- Régénération naturelle exceptionnelle : 2EV/heure (tant qu'il dort et s'alimente normalement)
- INT = 10 : parle-t-il oui ou non le Fanghien ?
- Pas de métier, aucune magie
- Choisir le sexe du Troll (oui, c'est possible!)
- Richesse de départ divisée par 2 (valeur initiale à utiliser pour le choix d'équipement par le MJ)

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

JE SUIS UN TROLL *(ça change ton espérance de vie)*

FO et COU minimum : 13, AD naturelle maximum : 9, INT naturelle maximum : 10, CHA naturel maximum : 11

N'utilise pas d'autres armes que : Masse/Marteau 1 main ou 2 mains, la Double Mortensen ou Récupération.

Ne porte pas d'armure (sauf Pagne en paille/cuir et Bracelets métal) — Pas de magie, ni de métier.

Énergie vitale initiale : 50 — Régénération naturelle élevée, bonne résistance aux maladies et à certains poisons.

Vue moyenne, nyctalopie partielle. — AT/PRD initiale : 8/9 — PR naturelle initiale : 1

Le Troll gagnera 1 point de FOR et de COU, en plus des autres augmentations, pour les niveaux 2 et 3 uniquement.



Je suis un Troll, je vis dans les collines, les montagnes. J'aime bien manger, courir, m'allonger dans l'herbe. J'aime pas les humains, ils font trop de bruits, ils coupent les arbres de mes forêts. J'aime pas trop les Nains, ils sont petits, ils font des trous dans mes montagnes, mais j'aime bien les lancer très loin. Quand on touche à mes arbres et mes montagnes, je tape fort avec mes poings, j'écrase tout avec mes pieds ! J'aime bien les Elfes, surtout cuits avec des pommes. Parler, c'est pas trop mon truc. Parfois on sait parler l'humain, même si c'est pas utile. *Chlaqlebluk!*

Je suis né avec les compétences suivantes :

ARMES DE BOURRIN : Le personnage est capable d'utiliser toutes les armes qui sont lourdes et font très mal, comme les grosses haches, les grosses épées, les grosses massues... En bref, ils ont la capacité d'utiliser des armes portant l'étiquette « à deux mains ».

INDIFFÉRENCE (INT) : Quand on ne dépend pas des sociétés fanghiennes et qu'on a les moyens de subvenir à ses propres besoins, on se fout à peu près de tout. Pendant les concertations ou en cas de danger, le héros indifférent ne prendra aucune initiative tant qu'il ne se sentira pas directement impliqué ou menacé. Avec une épreuve d'intelligence +4, vous saurez bien assez tôt s'il préfère entrer dans la bataille ou faire sa feignasse.

APPEL DU VENTRE (INT) : Certaines personnes ont besoin de manger souvent. Le héros qui subit l'appel du ventre doit trouver à manger de façon régulière. S'il n'a pas ses trois repas par jour, il devra résister à l'envie de piquer la nourriture de ses camarades, ou même à la tentation de leur manger un bras. Il sera bon pour une épreuve d'intelligence +4. S'il échoue, ça risque de causer quelques problèmes !

TÊTE VIDE : Les sorts affectant le psychique n'ont pas prise sur ce héros, car il ne dispose pas du capital nécessaire.

BOURRE-PIF : L'art du bourre-pif consiste à taper n'importe comment avec les poings de manière efficace. Casser un bras ou se battre avec un tabouret rentre dans la compétence bourre-pif. Le personnage adepte du bourre-pif n'aura pas de malus à son score d'attaque quand il perd son arme, mais son score de dégâts restera diminué (1D).

APPEL DU SAUVAGE (INT) : Le héros à moitié barge a vécu son enfance dans des hordes ou dans les grottes de créatures aux mœurs violentes. Si les aventuriers sont attaqués par un grand nombre d'ennemis (à partir de 5), le Grand Vilain MJ demandera au héros sauvage de faire une épreuve d'intelligence +4. S'il échoue, il rejoindra le camp adverse... Et il ne sera pas facile de le faire changer d'avis.

DIURNE : Quand il fait jour, on bouge, quand il fait nuit, on dort, c'est aussi simple que ça. C'est une caractéristique que les humains peuvent enfreindre s'ils ont besoin de rester éveillé, mais certaines créatures ne peuvent faire autrement que suivre les cycles de jour et de nuit, quelques soient les circonstances. À moins d'affronter un danger immédiat, le héros dormira au couché du soleil et ne se réveillera qu'au levé du jour.

Je peux développer les compétences suivantes :

- Truc de mauviette (résistance à la douleur)
- Instinct de survie
- Langues des monstres
- Intimider (pour effrayer, faire fuir)
- Escalader



JE SUIS UN TROLL *(ça change ton espérance de vie)*

Personnage doué pour taper fort, démembrer à mains nues et prendre tous les mauvais coups. Je-m'en-foutiste à ses heures. Réfractaire à toute magie. Ne pratique pas de métier. Grandes restrictions d'armure (max PR3) et d'armement. Vue moyenne, nyctalopie partielle, peut flairer le sang à longue distance mais pas le danger, le faire manger est conseillé. Régénération naturelle stupéfiante, bonne résistance aux maladies et à la plupart des poisons. Consulter le guide « Origine - le Troll » pour en savoir plus.

Je suis un Troll, je vis dans les collines ou les montagnes. J'aime bien manger, courir, m'allonger dans l'herbe. J'aime pas les humains, ils font trop de bruits, ils coupent les arbres de mes forêts. J'aime pas trop les Nains, ils sont petits, ils font des trous dans mes montagnes, mais j'aime bien les lancer très loin. Quand on touche à mes arbres et mes montagnes, je tape fort avec mes poings, j'écrase tout avec mes pieds ! J'aime bien les Elfes, surtout cuits avec des pommes. Parler, c'est pas trop mon truc. Parfois on sait parler l'humain, même si c'est pas utile. Chlaglebluk!

Je suis né avec les compétences suivantes :

ARMES DE BOURRIN : possibilité d'utiliser des armes à deux mains.

INDIFFÉRENCE (INT) : le héros se fiche des concertations de groupes, des plans foireux et parfois même des combats...

APPEL DU VENTRE (INT) : le héros doit se nourrir souvent, ou bien il s'attaque à ce qui passe, aux équipiers par exemple.

TÊTE VIDE : immunité à certains sortilèges ayant pour cible l'esprit du héros.

BOURRE-PIF : le héros peut se battre à mains nues de façon efficace et accéder à des coups spéciaux.

APPEL DU SAUVAGE (INT) : le héros a du mal à choisir son camp en présence d'une horde d'ennemis.

DIURNE : quand il fait jour, le héros bouge, et quand il fait nuit dehors, le héros dort.

Je peux développer les compétences suivantes :

- Truc de mauviette (résistance à la douleur)
- Instinct de survie
- Langues des monstres
- Intimider (pour effrayer, faire fuir)
- Escalader



PERSONNAGES TROLLS PRÉ-TIRÉS

Proposés par Têlorane

Le Troll pugiliste - Combat à mains nues

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

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

COU :	INT :	CHA :	AD :	FO :	AT/PRD :	DESTIN :
13	8	11	9	13	8/7	3



Richesse pré-tirée : 30 PO

N'oubliez pas de diviser ensuite ce pécule de départ par deux, sachant que le Troll n'est pas vraiment doué pour compter et ne s'intéresse pas beaucoup à la notion d'argent.

Dans sa fiche de personnage seront cochées les deux compétences au choix suivantes :

- TRUC DE MAUVIETTE (PR+1)
- INSTINCT DE SURVIE

Fiches à tirer pour le joueur :

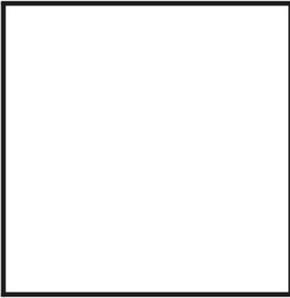
- Fiche de personnage version 1.6
- Fiche de l'origine « Je suis un Troll » (V.I.2 ou V.I.1)
- Fiche d'équipement « pour Guerrier » (les autres fiches étant incompatibles)

Avec un capital d'or pré-tiré de 30 PO, ce Troll sera un aventurier pauvre avec un faible équipement et surtout de mauvaise qualité. N'ayant pas les moyens de posséder une arme à sa mesure, il ne peut blesser efficacement qu'avec ses poings, ce qui n'est pas à négliger vu la force d'un Troll et l'inexistence de malus en AT avec la compétence BOURRE-PIE.

2 points sont alors retranchés au score de PRD, inutile en combat à mains nues, afin d'obtenir un bonus de dégâts +2 à toutes ses frappes en duel au corps-a-corps avec l'ennemi, lui permettant d'infliger des coups plus mortels uniquement avec ses poings ! (dégâts = ID+3)

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

Je dessine mal, tant pis



Nom : _____ Sexe : _____

Origine : Troll Métier(s) : Алсип

ENERGIE VITALE (EV-PV)	MAX	50							
ENERGIE ASTRALE (EA-PA)	MAX								

NIVEAU 1



EXPÉRIENCE (XP)

POINTS DE DESTIN

3		
---	--	--

MES RICHESSES À MOI QUE J'AI

OR 15

--	--	--

ARGENT

--	--	--

--	--	--

CUIVRE

--	--	--

MACHINS PRÉCIEUX

MAGIE PHYS.
Moyenne INT et AD

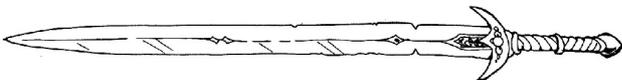
MAGIE PSY.
Moyenne INT et CHA

RÉSIST. MAGIE 11
Moyenne COU, INT et FO

COURAGE (COU)	ORIG.	13	Reportez dans ces cases vos caracs modifiées par le matériel						
	modifié...								
INTELLIGENCE (INT)	ORIG.	8	Reportez dans ces cases vos caracs modifiées par le matériel						
	modifiée...								
CHARISME (CHA)	ORIG.	11	9	-2					
	modifié...								
ADRESSE (AD)	ORIG.	9	Reportez dans ces cases vos caracs modifiées par le matériel						
	modifiée...								
FORCE (FO)	ORIG.	13	Reportez dans ces cases vos caracs modifiées par le matériel						
	modifiée...								



ATTAQUE (AT)	ORIG.	8	5						
	modifiée...								
PARADE (PRD)	ORIG.	7	4						
	modifiée...								



ARMURES ET PROTECTIONS

PR : valeur de protection - RUP : point de rupture

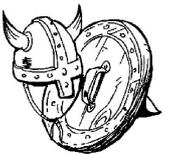
« *Truc de manziette* »

Peau épaisse (PR naturelle)	1	***
Peque en peau de boeuf	1	1 à 4
	***	1 à 5

PR	RUP.
1	***
1	1 à 4
***	1 à 5

TOTAL PROTECTION

2



ARMEMENT ET BASTON

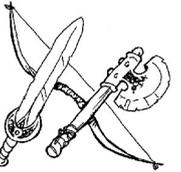
PI : points d'impacts, dégâts infligés - RUP : point de rupture

Bonus +2 ; FO > 12 (P.I. Supplémentaires)

« *Bourre-pif* »

Branche pourrie	+3	***
	1D	***
	1D	1 à 5

P.I.	RUP.
+3	***
1D	***
1D	1 à 5



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

Sac en peau grossier : outre Troll 3L (en peau), grosse pierre, bouchon (liège)

Matériel et babioles : corde (10 mètres), chien à 3 pattes empaillé

Le Troll marteau - Équipé d'un Marteau « 2 mains »

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

COU :	INT :	CHA :	AD :	FO :	AT/PRD :	DESTIN :
13	10	9	9	13	8/7	2



Richesse pré-tirée : 90 PO

N'oubliez pas de diviser ensuite ce pécule de départ par deux, sachant que le Troll n'est pas vraiment doué pour compter et ne s'intéresse pas beaucoup à la notion d'argent.

Dans sa fiche de personnage seront cochées les deux compétences au choix suivantes :

- TRUC DE MAUVIETTE (PR+1)
- INTIMIDER

Fiches à tirer pour le joueur :

- Fiche de personnage version I.6
- Fiche de l'origine « Je suis un Troll » (V.I.2 ou V.I.I)
- Fiche d'équipement « pour Guerrier » (les autres fiches étant incompatibles)

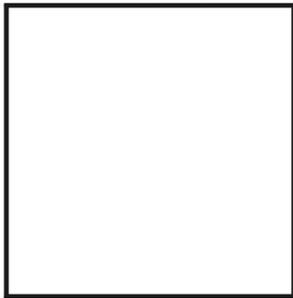
Avec un capital d'or pré-tiré de 90 PO, ce Troll sera un aventurier issu d'une tribu plutôt riche avec un équipement plus intéressant et des items offrant des bonus. Il a donc les moyens de posséder une bonne arme, une pièce d'armure plus résistante, un bibelot issu de sa famille troll, etc.

Son INT étant au maximum, cela permet au Troll de parler le Fanghien. Dès lors, il sera plus apte à communiquer avec les membres d'une compagnie (surtout plus apte à les écouter) et il aura plus de chance de réussir les épreuves d'APPEL DU SAUVAGE, d'APPEL DU VENTRE et d'INDIFFÉRENCE.

Possédant une arme provoquant un malus en AT et un malus plus important en PRD, retrancher encore 2 points de la PRD en début de carrière permet d'augmenter de +2 les dégâts faits avec une arme ou une technique de corps-a-corps en combat. En misant tout sur une attaque puissante, limitant les chances de faire durer le combat avec une faible PRD (le marteau fera alors 1D+9 de dégâts), le joueur aura la quasi-certitude de changer l'espérance de vie de ses ennemis ! (il faut néanmoins réussir l'épreuve d'AT)

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

Je dessine mal, tant pis



Nom : _____ Sexe : _____

Origine : Troll Métier(s) : Алсип

ENERGIE VITALE (EV-PV) MAX **50**

ENERGIE ASTRALE (EA-PA) MAX

NIVEAU 1



EXPÉRIENCE (XP)

POINTS DE DESTIN

2		
---	--	--

MES RICHESSES À MOI QUE J'AI

OR 45

ARGENT

CUIVRE

MACHINS PRÉCIEUX

Poêle de noble (tordue)

Spinelle

MAGIE PHYS. **MAGIE PSY.** **RÉSIST. MAGIE** 12

Moyenne INT et AD Moyenne INT et CHA Moyenne COU, INT et FO

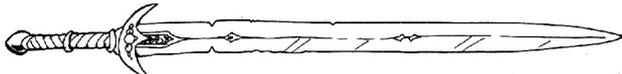
COURAGE (COU) 13 orig. modifié... **+1**

INTELLIGENCE (INT) 10 modifiée...

CHARISME (CHA) 9 modifié... **+1**

ADRESSE (AD) 9 modifiée...

FORCE (FO) 13 modifiée... « Intimider »



ATTAQUE (AT) 8 orig. modifiée... 6

PARADE (PRD) 7 modifiée... 3 Marteau



ARMURES ET PROTECTIONS

PR : valeur de protection - RUP : point de rupture

« Truc de manviette »							
Peau épaisse (PR naturelle)	1	1	1	1	1	1	1
Peque en cuir cerclé de fer	1	1	1	1	1	1	1

PR	RUP.
1	***
1	1 à 4
1	1 à 3

TOTAL PROTECTION

3

ARMEMENT ET BASTON

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

Bonus +2 ; FO > 12 (P.I. Supplémentaires)							
Marteau 2 mains correct (AT-2 PRD-4)	+3	1D+6	1D	1	1	1	1
« Bourre-pif »							

P.I.	RUP.
+3	***
1D+6	1 à 3
1D	***



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

Vêtements : boucle d'oreille (os), collier tribal Troll (+1 épreuve INTIMIDER)

Gros sac en cuir : outre Troll 3L (cuir), peau de sanglier, fémur d'Ogre, bourse

Fonte et bricole : chaîne (3 mètres), tabouret, crâne humain
