



JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

ORIGINES ET MÉTIERS

VERSION 3.2 - JUILLET 2025



Illustrations du livret : Marion Poinot (Ed. Clair de Lune) et Guillaume Albin (Ed. Le Grimoire)

TABLE DES MATIÈRES

Notes importantes	3
-----------------------------------	---

ORIGINES

Humain	4
Barbare	5
Nain	6
Haut-Elfe	7
Elfe Sylvain	8
Elfe noir	9
Semi-homme	10
Orque	11
Gobelin	12
Ogre	13
Gnôme des Forêts du Nord	14
Demi-Elfe 2° génération	15
Demi-Haut-Elfe	16
Demi-Sylvain	17
Demi-Elfe Noir	18
Demi-Orque	19
Demi-Gobelin	20
Demi-Elfe-Nain	21
Semi-Elfe	22
Demi-Ogre Elfique	23
Homme-Bête (6 versions)	24

MÉTIERES

Choix d'un métier	25
Assassin, ninja	25
Bourgeois, Noble	26
Guerrier, Gladiateur	26
Ingénieur	27
Mage, Sorcier	27
Marchand	28
Ménestrel	28
Paladin	29
Pirate, Flibustier	29
Prêtre	30
Ranger	30
Voleur	31
Traîne-Patins	31

Autres métiers et origines	32
--	----

ANNEXES

Récapitulatif des avantages, inconvénients et restrictions des prêtres	33
Récapitulatif des avantages, inconvénients et restrictions des paladins	35



VOS CLAMPINS PERSONNAGES

Notes importantes :

Lors de sa création, **un personnage aura 8 en AT et 10 en PRD**, sauf mention contraire ou modificateur indiqué par sa fiche de métier ou d'origine. 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 3 compétences dans la liste de toutes les compétences !
- Si le héros est sans métier, il pourra choisir/débloquer un métier plus tard à partir du niveau 3.

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 trois compétences génériques - sauf « Appel du sauvage ». S'il persiste à ne pas choisir de métier, il continuera à choisir, lors de sa progression, dans les compétences génériques - sauf « Appel du sauvage ». Dans le cas où le personnage a un métier. Il pourra choisir deux compétences dans celles proposées par son métier et une compétence au choix, toujours sans pouvoir prendre « Appel du sauvage ».

Restriction :

- Aucune restriction : l'Humain peut tout faire (mais pas forcément bien...)

EV initiale : 30

Les Humains sont répandus en Terre de Fangh et dans les pays limitrophes et vivent un peu partout. Ils ont un patrimoine génétique très large et donc on en trouve de toutes les tailles, entre 1,60 mètres et environ 2 mètres, avec plus ou moins d'Intelligence, de Force, de Charisme. Ils ont des profils très variés et sont plus ou moins adroits. Ils peuvent porter toutes sortes d'armures à condition d'être assez forts pour les supporter, et uniquement limités par les spécificités de leur **métier**. Ils peuvent aussi utiliser n'importe quelle arme s'ils ont la Force requise et les compétences associées. L'Humain fait feu de tout bois et n'a pas vraiment de principe de vie définie, c'est son adaptabilité qui fait sa force.

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 qu'il est possible de croiser en Terre de Fangh, et que vous pouvez incarner en tant qu'aventurier. Et la liste n'est pas exhaustive !



BARBARE - LE BOURRIN DES STEPPES

Critères : FO min. : 13 et COU min : 12

Restrictions :

- N'utilise pas la magie sauf sur arme enchantée.
- N'utilise pas d'armes complexes (c'est compliqué !).
- N'utilise pas d'armure complète ou enchantée.
- N'utilise pas de bouclier, sauf cas particulier.

Résumé :

- **AT/PRD initiales :** le Barbare est bourrin, il a 9 en ATTAQUE et 9 en PARADE en début de carrière.
- **EV initiale :** 35
- **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.

Compétences de naissance	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ BOURRE-PIF ◆ CHERCHER DES NOISES ◆ ÉCORCHAGE DES BARBARES ◆ SENTIR DES PIEDS ◆ TÊTE VIDE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Ambidextrie ◇ Armes de bourrin ◇ Chevaucher ◇ Connaissances des steppes ◇ Escalader ◇ Intimider 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Nager ◇ Pister ◇ Tannerie ◇ Tirer correctement ◇ Truc de mauviette

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 mauviettes. 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 ou d'un accessoire magique/enchanté s'il est convaincu du caractère efficace de ces derniers. Il n'utilisera cependant PAS d'armure magique, tout comme il ne saura pas utiliser des objets avec des charges magiques. En revanche, ils n'ont aucun souci à utiliser un objet qui est lié à Crôm.

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'équiperait 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 mais cela peut arriver. Porter deux armes, par contre, est tout à fait son style ! Le Barbare se concentrera généralement sur l'attaque.

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 jet et poignards, dagues, grosse pierre. Les armes mécaniques comme les arbalètes ou encore les armes à feu sont trop compliquées pour eux. 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).

NAIN - LE PIOCHEUR DES CAVERNES

Critères : FO min. : 12 et COU min. : 11

Restrictions :

- N'utilise pas la magie : notamment pas d'objets chargés ou de parchemins à lire.
- N'utilise pas d'arc car c'est trop elfique.
- N'utilise pas les armes à 2 mains « humaines ».

Résumé :

- **EV initiale : 35**
- **Taille** : entre 1,20 m et 1,30 m, et plutôt large.
- Les Nains sont particulièrement résistants à la douleur et au froid, en revanche ils ne sont pas enclins à supporter longtemps la chaleur, sauf si elle émane d'une forge.

Compétences de naissance	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ APPEL DU TONNEAU ◆ VILAIN JARGON GOBELIN ◆ CAMPING SOUTERRAIN ◆ INSTINCT DU TRÉSOR ◆ LECTURE DU NAINSCRIT ◆ PÉNIBLE ◆ RADIN 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Appel des renforts ◇ Arnaques et carambouille ◇ Bourre-pif ◇ Bricolo du dimanche ◇ Chercher des noises ◇ Connaissances des cavernes 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Fariboles ◇ Forgeron ◇ Méfiance ◇ Truc de mauviette ◇ Tirer correctement

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 une main (ils peuvent ainsi en prendre une dans chaque main, ou utiliser un bouclier avec).

Les Nains et les armures : il n'y a aucune restriction pour les Nains liée 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, tant que ça ne leur fiche pas la honte. 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) et s'il pense que c'est discret. 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 chargé, et surtout pas de parchemin.

Les armes de jet : un Nain n'utilisera pas une arme de jet qui rappelle les Elfes. Les arcs sont ainsi proscrits d'utilisation sous peine de quolibets et de honte éternelle sur 34 générations. Les javelots, en plus de ressembler à des grosses flèches, sont aussi inadaptés pour eux mais ils restent cependant moins réticents à l'utiliser qu'un arc. 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 ! Excellent concepteurs, et appréciant les mécanismes complexes, ils ont su développer leurs armes à distance via la création d'arbalètes, armes à poudre et autres canons portatifs.

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 - L'ÉRUDIT HAUTAIN

Critères :

CHA min. : 12 / AD min. : 12 / INT min. : 11
FO naturelle maximum : 12

Restrictions :

- Ne peut utiliser les armes de bourrins non elfiques.
- Transport de charge limité à 10 kilos.
- Total d'armure limité à PR4 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 25
- **Sens** : Excellente vue, nyctalopie partielle. Excellente ouïe. Bon odorat.
- **Taille** : Taille humaine standard, mais en moyenne plus mince que les Humains.
- **Bonus** : +1 point au CHARISME en bonus au passage des niveaux 2 et 3. Les Elfes de sexe féminin gagnent aussi... une taille de bonnet de soutien-gorge.

Compétences de naissance	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ DÉTECTER ◆ ÉRUDITION ◆ RUNES BIZARRES ◆ TOMBER DANS LES PIÈGES 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Ambidextrie ◇ Chef de groupe ◇ Chevaucher ◇ Connaissances générales ◇ Héritage Meuldor 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 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 par leur style précieux et réfléchi, et de par 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 toutes les formes d'armes, mais leur côté précieux les rend quelque peu réfractaires 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 », avec lesquels ils ont plus de mal, culturellement parlant.

ELFE SYLVAIN - LE FORESTIER JOYEUX

Critères :

CHA min. : 12 et AD min. : 12

FO naturelle max. : 11

Restrictions :

- Peu enclin aux études magiques, mais peut s'y faire.
- Si TÊTE VIDE, impossibilité de faire le métier de mage, prêtre ou paladin.
- Ne peut utiliser les armes de bourrins.
- Transport de charge limité à 10 kilos.
- Total d'armure limité à PR4 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 25
- **Taille** : Taille humaine standard, généralement plus mince et plus élancée.
- **Sens** : Excellente vue, bon odorat, nyctalopie totale, excellente ouïe.
- Peut utiliser n'importe quelle forme d'objet enchanté (et parchemin avec « Érudition » s'il choisit un métier).
- **Bonus** : +1 point au CHARISME en bonus au passage des niveaux 2 et 3. Les Elfes de sexe féminin gagnent aussi... une taille de bonnet de soutien-gorge.

Compétences de naissance	Compétences au choix
<ul style="list-style-type: none"> ◆ CAMPING FORESTIER ◆ CHEVAUCHER ◆ DÉTECTER ◆ NAÏVETÉ TOUCHANTE ◆ PREMIERS SOINS ◆ TIRER CORRECTEMENT ◆ TOMBER DANS LES PIÈGES 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Ambidextrie ◇ Comprendre les animaux ◇ Connaissances de la nature ◇ Déplacement silencieux ◇ Héritage sylvestre des Meuldors ◇ 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 niaiserie et à l'innocence. Ils ne pourront apprendre la lecture correctement que par leur métier.

Les Sylvains et les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toutes les formes d'armes, mais leur côté précieux et fragile les rend quelque peu réfractaires 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.

Les Sylvains et la magie : Il est peu enclin aux longues études magiques, 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.

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, bruyantes, peu pratiques ou fabriquées par les Nains, voire même par les Gobelins ! Ils ne sont pas mauvais au poignard également.

ELFE NOIR - L'HÉRITIER DU CHAOS

Critères :

AD min. : 13 et INT min. : 12

FO naturelle max. : 12

Restrictions :

- Ne peut utiliser les armes de bourrins non elfique.
- Ne peut pas utiliser de grand bouclier.
- Transport de charge limité à 15 kilos.
- Total d'armure limité à PR3 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 25
- **Taille** : Taille humaine standard, généralement le personnage est plus mince et plus élancé.
- **Sens** : Excellentes vue et ouïe, nyctalopie totale.
- N'est pas très à l'aise en présence de foule.

Compétences de naissance	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ AGORAPHOBIE ◆ DÉPLACEMENT SILENCIEUX ◆ DÉTECTER ◆ TIRER CORRECTEMENT 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Ambidextrie ◇ Camping sous-terrain ◇ Chouraver ◇ Connaissances des cavernes ◇ Érudition ◇ Entretien du matériel 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Escalader ◇ Méfiance ◇ Pister ◇ Runes bizarres ◇ Séduction des Drows

Les Elfes noirs, aussi appelés Drows, 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 grand 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.

SEMI-HOMME - UN GENRE DE HOBBIT

Critères :

COU min. : 12 et INT min. : 10

FO naturelle max. : 10

Restrictions :

- N'utilise pas d'arc long ni d'arme à 2 mains « à taille humaine ».
- N'utilise pas d'armure complète.
- Total d'armure limité à PR3 (sauf magique).
- Transport de charge limité à 10 kilos.

Résumé :

- **EV initiale** : 25 (+1D4 par niveau)
- **Taille** : entre 1 m et 1,10 m, souvent rondouillard ou obèse.
- Les armes à 1 main sont toujours, pour le semi-homme, des armes à 2 mains.
- Taille inhabituelle : tous les vêtements et protections chez les commerçants sont 20 % plus chers.

Compétences de naissance	Compétences au choix
◆ APPEL DU TONNEAU	◇ Appel des renforts
◆ ATTIRE LES MONSTRES	◇ Chouraver
◆ CUISTOT	◇ Connaissances culinaires
◆ INSTINCT DE SURVIE	◇ Érudition
◆ RÉSISTANCE DES PIEDS-VELUS	◇ Fariboles
◆ RESSEMBLE À RIEN	◇ Fouiller dans les poubelles
◆ SECOND PETIT-DÉJEUNER	◇ Frapper lâchement
	◇ Instinct du trésor
	◇ Mendier et pleurnicher
	◇ Tirer correctement

Les Semi-Hommes sont des gens simples vivant dans quelques parties de la Terre de Fangh et de Fernol, 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 préfèrent le plaisir des choses simples à l'étude de la magie, bien que cela puisse arriver, et 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, des 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'ils peuvent utiliser sont donc de petite taille : couteaux, poignards, ou même une dague qui, une fois dans leur main, devient une « épée courte » (mais avec les caractéristiques de la dague...).

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, d'un lance-pierre, et d'arcs courts spécialement fabriqués pour eux par les artisans de leur peuple.

ORQUE - LE PARIA COMBATIF

Critères :

FO min. : 12

INT naturelle max. : 8 et CHA naturel max. : 10

Restrictions :

- N'utilise aucune forme de magie.
- N'utilise pas d'arbalète ou d'armes complexes.

Résumé :

- **EV initiale** : 35
- **AT/PRD initiales** : l'orque est bourrin, il a 9 en ATTAQUE et 9 en PARADE en début de carrière.
- **Taille** : taille humaine standard ou légèrement plus grande. Toujours un peu plus massif et plus costaud.
- **Sens** : Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50 m. Mauvaise vue, mais nyctalopie totale.

Compétences de naissance		Compétences au choix
♦ AGORAPHOBIE	♦ RESENTI DU SURNATUREL	◇ Armes de bourrin
♦ APPEL DU SAUVAGE	♦ SENTIR DES PIEDS	◇ Baragouinage des monstres
♦ APPEL DU TONNEAU	♦ TAQUINERIE DIVINE	◇ Chercher des noises
♦ BOURRE-PIF	♦ TÊTE VIDE	◇ Fouiller dans les poubelles
♦ INSTINCT DE SURVIE		◇ 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 il apprend et parle 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 quelle 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, vu que ces derniers ne l'apprécient pas). En outre, il n'a pas de culture écrite à la base, donc ne s'intéressera pas à la lecture et ne saura pas utiliser les objets associés à cette discipline (comme les parchemins ou notices).

Cependant, à force de se frotter à des aventuriers, des orques peuvent voir leurs conceptions de la vie chamboulées et commencer à essayer des objets magiques, mais à quel prix... Cela pourrait les rendre nauséux, paranoïaques ou même carrément malades.

GOBELIN - LE BRICOLEUR FRÉNÉTIQUE

Critères :

Le gobelin est limité en presque tout !

INT naturelle maximum : 10 / CHA naturel maximum : 8

COU naturel maximum : 10 / FO naturelle maximum : 9

Restrictions :

- N'utilise aucune forme de magie.
- Ne parle pas la langue des Humains.
- Transport de charge limité à 10 kilos.

Résumé :

- **EV initiale** : 20 (+1D4 par niveau)
- **Taille** : entre 1,10 m et 1,20 m.
- **Sens** : Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50 m. Bonne vue, nyctalopie totale.
- Les armes longues à 1 main sont pour le gobelin des armes à 2 mains. Tous les vêtements et protections sont 20% plus chers.

Compétences de naissance		Compétences au choix
♦ AGORAPHOBIE	♦ INSTINCT DU TRÉSOR	◇ Baragouinage des monstres
♦ APPEL DES RENFORTS	♦ RESENTI DU SURNATUREL	◇ Bricolo du dimanche
♦ APPEL DU SAUVAGE	♦ SENTIR DES PIEDS	◇ Désamorcer
♦ ATTIRE LES MONSTRES	♦ TAQUINERIE DIVINE	◇ Escalader
♦ BRIC-À-BRAC	♦ TÊTE VIDE	◇ Forgeron
♦ INSTINCT DE SURVIE	♦ VICIEUX	

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 leur langue. On sait aussi qu'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 Gobelin 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 !). Cependant à l'instar des Orques, il se peut que leur conception de l'utilisation de la magie change *légèrement* au cours de leur carrière. Cela pourrait les rendre malades, d'ailleurs.

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

Le Gobelin et l'équipement : pour survivre, le Gobelin 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 hachettes, 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 et autres 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... (voir : le supplément des Armes à Poudre).

OGRE - LE MANGEUR

Critères : FO min. : 13

INT naturelle max. : 9 / AD naturelle max. : 11

CHA naturel max. : 10

Restrictions :

- N'utilise pas d'armes complexes.
- Ne pratique aucune forme de magie.
- Ne parle pas la langue.
- N'utilise pas d'arc.
- Total d'armure limité à 4PR (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 45
- **AT/PRD initiales** : l'Ogre est bourrin, il a 9 en ATTAQUE et 9 en PARADE en début de carrière.
- **Taille** : Entre 2,10 m et 2,40 m, large et gros.
- **Sens** : Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50 m.
- Tous les vêtements et protections sont 30% plus chers.

Compétences de naissance		Compétences au choix
♦ APPEL DU VENTRE	♦ SENTIR DES PIEDS	◇ Bourre-pif
♦ APPEL DU TONNEAU	♦ TÊTE VIDE	◇ Chercher des noises
♦ ARMES DE BOURRIN	♦ VENTRE SUR PATTE	◇ Connaissances culinaires
♦ INSTINCT DE SURVIE		◇ Fouiller dans les poubelles,
♦ INTIMIDER		◇ Langues des monstres
♦ PUISSANT +		◇ Truc de mauviette

SUPER-BOURRIN : Lors de la création du personnage, 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 jusqu'à +3 en dégâts en plus de ses autres bonus de FORCE, mais son côté bourrin le rendra donc maladroit. Le bonus est à choisir en début de carrière et ne pourra être modifié par la suite. Il possède également le trait « Puissant + », qui implique des malus à la Parade pour les opposants (voir : Grand Bestiaire des Environs de la Terre de Fangh).

Les Ogres sont des créatures semi-géantes d'un naturel placide mais assez promptes 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. Leurs 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 la « 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. 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 et qu'on ne l'oblige pas à en faire lui-même.

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 réussit son coup. Si l'Ogre prend la compétence « bourre-pif », il sera déjà très dangereux à mains nues.

GNÔME DES FORÊTS DU NORD

Critères : AD min. : 13 et INT min. : 10
FO naturelle max. : 8

Restrictions :

- N'utilise pas la magie, sauf sur arme ou protection.
- Armes autorisées : poignards, couteaux, petites lames uniquement.
- Transport de charge limité à 2 kilos.
- Ne parle pas la langue des Humains.
- Total d'armure limité à PR2 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 15 (+1D4 par niveau)
- **Taille** : environ 60 cm, léger et mince.
- **AT/PRD initiales** : il est agile, il a 10 en ATTAQUE et 8 en PARADE en début de carrière.
- Il peut esquiver les coups de manière permanente sans rater aucun assaut.
- Tous les vêtements et protections sont 50% plus chers (car faits sur mesure).
- La plupart des armes sont trop lourdes.
- Petite taille : peut chevaucher n'importe quoi.

Compétences de naissance	Compétences au choix
<ul style="list-style-type: none"> ◆ AGILE ◆ AMBIDEXTRIE ◆ APPEL DES RENFORTS ◆ CHEVAUCHER ◆ CHOURAVER ◆ DÉPLACEMENT SILENCIEUX ◆ INSTINCT DU TRÉSOR ◆ SUPER ESQUIVE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Comprendre les animaux ◇ Connaissances de la nature ◇ Désamorcer ◇ Détecter ◇ Escalader ◇ Jonglage et danse ◇ Mendier et pleurnicher ◇ Nager ◇ Serrurier, ◇ Tirer correctement

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 Sylvains mais en moins sophistiqué. Les Gnômes ignorent 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. Le Gnôme est contorsionniste, et roi de l'esquive. 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'est pas assez physique pour parer, ni ne peut tenir une arme capable de dévier les coups. Aussi : 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. Il est donc exceptionnel qu'un gnôme devienne prêtre ou mage, d'autant plus qu'ils n'ont aucune culture écrite.

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 et armes de jet : 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 ! 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. Un petit shuriken. Un shurikenounet, peut-être.

DEMI-ELFE 2^E GÉNÉRATION

Critères : CHA min. : 10 et AD min. : 11

Restrictions :

- N'utilise pas une « arme de bourrin ».
- Transport de charge limité à 15 kilos.
- Total d'armure limité à PR5 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale :** 28
- **Taille :** Taille humaine standard.
- **Sens :** Excellente vue, nyctalopie partielle, bonne ouïe.

Compétences de naissance	Compétences au choix	
♦ APPEL DES RENFORTS	◇ Bricolo du dimanche	◇ Mendier et pleurnicher
♦ BÂTARD	◇ Chevaucher	◇ Nager
♦ DÉTECTER	◇ Érudition	◇ Tirer correctement
♦ CHOURAVER	◇ Escalader	
♦ MÉFIANCE	◇ Fouiller dans les poubelles	

Son origine trouble, via des parents bâtards ou de mélange entre un Demi-Elfe avec un Humain ou un Elfe, lui confère un côté précieux et fragile mais aussi une part de la beauté provenant de ses origines elfiques. Il a en outre une Adresse un peu supérieure à la moyenne. Il a aussi 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 toutes les formes d'armes, 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 ou à distance, dans la mesure où elles ne sont pas trop lourdes.

DEMI HAUT-ELFE (HUMAIN ET HAUT-ELFE)

Critères :

CHA min. : 11 / AD min. : 11 / INT min. : 11

Restrictions :

- N'utilise pas une « arme de bourrin ».
- Transport de charge limité à 15 kilos.
- Total d'armure limité à PR5 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 28
- **Taille** : Taille humaine standard.
- **Sens** : Excellente vue, nyctalopie partielle, bonne ouïe.

Compétences de naissance	Compétences au choix	
♦ APPEL DES RENFORTS	♦ Chef de groupe	♦ Jonglage et danse
♦ BÂTARD	♦ Chevaucher	♦ Premiers soins
♦ MÉFIANCE	♦ Connaissances générales	♦ Runes bizarres
	♦ Érudition	

Le Demi-Elfe issu de l'union entre Humain et 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 toutes les formes d'armes, 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 armure trop épaisse et lourde, en métal ou renforcée, et va préférer s'équiper de plusieurs pièces d'armure de cuir ou de tissu.

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 ou à distance, dans la mesure où elles ne sont pas trop lourdes.

DEMI-SYLVAIN (HUMAIN ET SYLVAIN)

Critères : CHA min. : 11 et AD min. : 10

Restrictions :

- N'utilise pas une « arme de bourrin ».
- Transport de charge limité à 15 kilos.
- Total d'armure limité à PR5 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale :** 28
- **Taille :** Taille humaine standard.
- **Sens :** Bonne vue, bonne ouïe, nyctalopie partielle, bon odorat.

Compétences de naissance	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ APPEL DES RENFORTS ◆ BÂTARD ◆ MÉFIANCE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Camping forestier ◇ Comprendre les animaux ◇ Connaissances de la nature ◇ Déplacement silencieux 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Jonglage et danse ◇ Nager ◇ Pister ◇ Tirer correctement

Le Demi-Elfe issu de l'union entre Elfe Sylvain et Humain 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 toutes les formes d'armes, 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 ou à distance, dans la mesure où elles ne sont pas trop lourdes.

DEMI-ELFE NOIR (HUMAIN ET DROW)

Critères :

INT min. : 11 / AD min. : 12

Restrictions :

- Ne peut utiliser les armes à 2 mains.
- Transport de charge limité à 15 kilos.
- Total d'armure limité à PR4 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 28
- **Taille** : Taille humaine standard.
- **Sens** : Bonne vue, nyctalopie totale, bonne ouïe.

Compétences de naissance	Compétences au choix
<ul style="list-style-type: none">♦ AGORAPHOBIE♦ APPEL DES RENFORTS♦ BÂTARD♦ MÉFIANCE	<ul style="list-style-type: none">♦ Ambidextrie♦ Chouraver♦ Connaissances des cavernes♦ Érudition♦ Escalader♦ Entretien du matériel♦ Frapper lâchement♦ Pister♦ Rune bizarre♦ Tirer correctement

Un personnage né de l'union d'un Elfe noir et d'un Humain, les premiers étant libertins et les seconds n'étant pas tous formés à la résistance à la séduction des Drows. En bref, il n'est pas rare que des bâtards naissent de ces unions car tout le monde ne sort pas couvert... En outre, le culte de Slanoush incluant un grand nombre de Drows, les échanges de fluides inter-espèce sont monnaie courante. Leurs traits sont plus fins et ils gardent un teint plus halé que la moyenne des Humains, ainsi que des cheveux généralement très clairs, voire argentés ou blancs.

Les Demi-Elfes les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toutes les formes d'armes, 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 armure lourde, 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 ou à distance, dans la mesure où elles ne sont pas trop lourdes.



Critères :

FO min. : 12

INT naturelle max. : 10 et CHA naturel max. : 11

Restrictions :

- N'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée.
- N'utilise pas d'arbalète ou d'armes complexes.

Résumé :

- **EV initiale** : 35
- **Taille** : taille humaine standard.
- **Sens** : Bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 25 m. Nyctalopie partielle.

Compétences de naissance	Compétences au choix
<ul style="list-style-type: none"> ◆ AGORAPHOBIE ◆ BÂTARD ◆ CHERCHER DES NOISES ◆ INSTINCT DE SURVIE ◆ SENTIR DES PIEDS ◆ TÊTE VIDE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Armes de bourrin ◇ Baragouinage des monstres ◇ 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 héritage génétique impropre à la réflexion, et ne sera jamais non plus très séduisant.

C'est un personnage qui peut faire un peu de tout, capable de s'adapter, mais sans vraiment exceller dans des disciplines autres que celles qui ressemblent à « la baston ».

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 quelle 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 d'objet enchanté (collier, bracelets ou autre).

DEMI-GOBELIN (HUMAIN ET GOBELIN)

Critères :

CHA naturel max. : 10 / INT naturelle max. : 12
FO naturelle max. : 11

Restrictions :

- Transport de charge limité à 15 kilos.

Résumé :

- **EV initiale** : 25 (+1D4 par niveau)
- **Taille** : légèrement plus petit qu'un Humain.
- **Sens** : bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 25 m. Bonne vue, nyctalopie partielle.

Compétences de naissance		Compétences au choix
♦ AGORAPHOBIE	♦ MENDIER ET PLEURNICHER	◇ Baragouinage des monstres
♦ APPEL DES RENFORTS	♦ MÉFIANCE	◇ Bricolo du dimanche
♦ ATTIRE LES MONSTRES	♦ SENTIR DES PIEDS	◇ Déplacement silencieux
♦ ERREUR DE LA NATURE	♦ VICIEUX	◇ Désamorcer
♦ FOUILLER DANS LES POUBELLES		◇ Escalader
♦ INSTINCT DE SURVIE		◇ Fariboles
		◇ Frapper lâchement

Né de l'union infamante d'un Gobelin et d'un humain, dont l'un des deux est généralement moins consentant que l'autre, le Demi-Gobelin est une erreur peu courante de la nature. Son physique est généralement ingrat et cacochyme. Il ne brillera pas non plus par son Courage mais saura se montrer ingénieux et adroit de façon usuelle. Il est très mal accepté par toutes les communautés de par l'origine gobeline de l'un de ses deux parents, car considéré comme contre nature et/ou repoussant. Même les Demi-Elfes, qui ont déjà la vie dure, trouveront en général que c'est une situation compliquée à vivre. C'est d'ailleurs pour cette raison que son enfance difficile lui aura en général appris pas mal de choses.

Les Demi-Gobelins et les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toutes les formes d'armes, mais seront limités par leur Force pour les plus imposantes d'entre elles. Il en va de même pour les armes de jet ou à distance.

Les Demi-Gobelins et l'équipement : Bien que chétifs, ils savent faire feu de tout bois pour ce qui est de se protéger et augmenter leur espérance de vie, à l'instar de leur parent Gobelin. Cependant le côté humain leur a fait perdre une partie de l'agilité naturelle que ces derniers ont, ainsi qu'un peu de leur instinct de préservation. En revanche, ils savent se charger un peu pour pouvoir trier et vendre le butin plus tard, sans pour autant se transformer en bêtes de somme.

La magie : Le Demi-Gobelin est, de part sa peau verte, incapable de manipuler les flux cosmoploubiques et les dieux honnissent son existence. Mais contrairement aux véritables peaux-vertes, il n'a pas leur allergie aux énergies magiques : il peut s'équiper d'armes et d'armures magiques s'il est convaincu de leur efficacité, et côtoyer des mages. Il a du mal avec les colifichets mais les objets chargés peuvent être utilisés s'il possède la compétence Érudition. Il pourra évidemment se livrer à des bricolages chamaniques venus des traditions de ses congénères.

ERREUR DE LA NATURE : toutes les origines non-monstrueuses ont un ressentiment particulièrement négatif avec le héros, et il aura donc un malus de -6 pour tout ce qui concerne les interactions sociales.



DEMI-ELFE-NAIN - UNE CURIOSITÉ...

Critères :

INT min. : 11 / AD min. : 11 / COU min. : 11
FO min. : 11

Résumé :

- **EV initiale** : 30
- **Taille** : légèrement plus petit qu'un humain standard.
- **Sens** : Excellente vue, nyctalopie moyenne.

Restrictions :

- Transport de charge limité à 20 kilos.
- Total d'armure limité à PR5 (sauf magique).

Compétences de naissance	Compétences au choix
<ul style="list-style-type: none"> ◆ APPEL DES RENFORTS ◆ APPEL DU TONNEAU ◆ ERREUR DE LA NATURE ◆ CHOURAVER ◆ INSTINCT DU TRÉSOR ◆ MÉFIANCE ◆ PÉNIBLE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Arnaques et carambouille ◇ Bourre pif ◇ Bricolo du dimanche ◇ Chercher des noises ◇ Déplacement silencieux ◇ Fariboles ◇ Forgeron ◇ Jonglage et danse ◇ Truc de mauviette ◇ Tirer correctement

Il paraîtrait, enfin cela se murmure dans certains couloirs, que le fruit de cette union soit possible. Beaucoup d'ailleurs invoquent au cours de la discussion la présence d'une grande quantité d'alcool. Mais s'ils existent, les Demi-Elfes-Nains ne doivent pas le crier sur tous les toits. D'autres affirment que si de tels êtres parcourent la terre, ils ne peuvent qu'être le fruit de l'humour vaseux de dieux du chaos particulièrement mesquins, ou de Mankdebol. Les parents d'une telle abomination -- toujours dans l'hypothèse où elle existe -- seraient rejetés par les deux communautés, avec leurs enfants d'ailleurs. Plus grand qu'un Nain, et plus beau aussi mais c'est pas très dur, ces personnages ressemblent à des humains légèrement plus petits, trapus, couverts de poils et aux oreilles un tantinet pointues. Ils possèdent le meilleur et le pire de ces deux origines, dans un mélange improbable.

Les Demi-Elfes-Nains les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toutes les formes d'armes, et leur existence difficile les oblige à s'adapter à tout. Cependant, leur petite taille et leurs origines elfiques vont les éloigner de toutes les « armes de bourrin ».

Les Demi-Elfes-Nains 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 armure trop épaisse.

La magie : comme il n'a pas été élevé chez les Nains, ce personnage saura peut-être s'adapter à la magie, mais sans la pratiquer car il ne peut pas maîtriser les flux cosmoploubiques. S'il rentre en possession d'un objet magique quelconque, il faudra tirer un D6 pour savoir s'il accepte de s'en servir : PAIR, il l'accepte ; IMPAIR il le rejette.

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



SEMI-ELFE (ELFE ET SEMI-HOMME)

Critères :

INT min. : 11 / COU min. : 11

FO max. : 11

Résumé :

- **EV initiale** : 28
- **Taille** : légèrement plus petit qu'un humain.
- **Sens** : Bonne vue, nyctalopie moyenne.

Restrictions :

- Ne peut utiliser les armes à 2 mains.
- Transport de charge limité à 10 kilos.
- Total d'armure limité à PR4 (sauf magique).

Compétences de naissance		Compétences au choix
♦ APPEL DES RENFORTS	♦ RÉSISTANCE DES PIEDS-VELUS	◇ Érudition
♦ ATTIRE LES MONSTRES	♦ SECOND PETIT-DÉJEUNER	◇ Fariboles
♦ BÂTARD	♦ NAÏVETÉ TOUCHANTE	◇ Frapper lâchement
♦ CHOURAVER		◇ Instinct du trésor
♦ CUISTOT		◇ Mendier et pleurnicher
♦ MÉFIANCE		◇ Tirer correctement

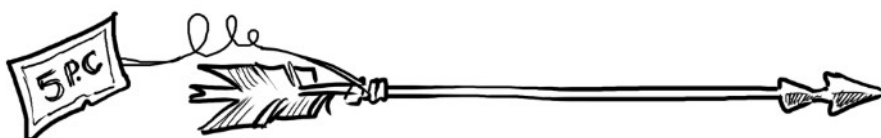
Il est notoire que lors de la célèbre *féria de Fierpâté*, ou durant le *Hellfestin* de Roudmeule, une grande quantité d'alcool ainsi que de victuailles est consommée. Ce n'est pas la seule chose qui soit consommée, d'ailleurs. Il se peut que parfois, au détour d'un recoin, qu'une Elfe et un semi-homme, ou l'inverse, se retrouvent pour les plaisirs de la chair après avoir fait bombance. De cette union peut parfois naître un être étrange, à la croisée des deux mondes, celui des Elfes et celui des Semi-Hommes. Il peut aussi arriver que l'union de ces deux êtres soit l'œuvre de Malgar, mais c'est plus rare.

Les Semi-Elfes ont troqué en grande partie la grâce des Elfes pour la graisse des Semi-Hommes. Leur taille intermédiaire les fait ressembler à des humains aux traits fins et potelés, ou des enfants un peu étranges. Ils mesurent en général entre 1,40 et 1,60 mètre. La toison tarsienne ornant d'habitude les pieds des Semi-Hommes peut ressortir plus ou moins, cela dépendant de la loterie génétique, mais ils gardent tout de même une meilleure résistance de la voûte plantaire que la plupart des Demi-Elfes et sont aussi à l'aise pieds-nus que chaussés.

Les Semi-Elfes les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toutes formes d'armes, mais leurs origines elfiques, ainsi que leur taille, les trahissent quand il s'agit d'utiliser une arme à deux mains. Ils se sentent gauches et n'ont pas la Force nécessaire pour utiliser la plupart des armes de bourrin. En revanche, ils peuvent utiliser à peu près toutes les armes de jet ou à distance, même s'ils ont quelques problèmes « de taille » avec l'arc long.

Les Semi-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 grosse armure épaisse, et se tournera plutôt vers le cuir ou le tissu.

La magie : il est tout à fait dans le caractère d'un Semi-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).



DEMI-OGRE ELFIQUE

Critères :

FO min. : 13

INT max. : 11 / AD max. : 12 / CHA max. : 9

Restrictions :

- Transport de charge limité à 30 kg.
- Total d'armure limité à PR4 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 38
- **Taille** : entre 2,10 m et un peu plus.
- **Sens** : Bonne vue, nyctalopie moyenne, bon odorat.

Compétences de naissance		Compétences au choix
♦ ARME DE BOURRIN	♦ CHOURAVER	◇ Bourre pif
♦ APPEL DU TONNEAU	♦ INSTINCT DE SURVIE	◇ Chercher des noises
♦ APPEL DU VENTRE	♦ VENTRE SUR PATTES	◇ Jonglage et danse
♦ ERREUR DE LA NATURE	♦ PUISSANT+	◇ Langue des monstres
♦ INTIMIDER		◇ Tirer correctement
		◇ Truc de mauviette

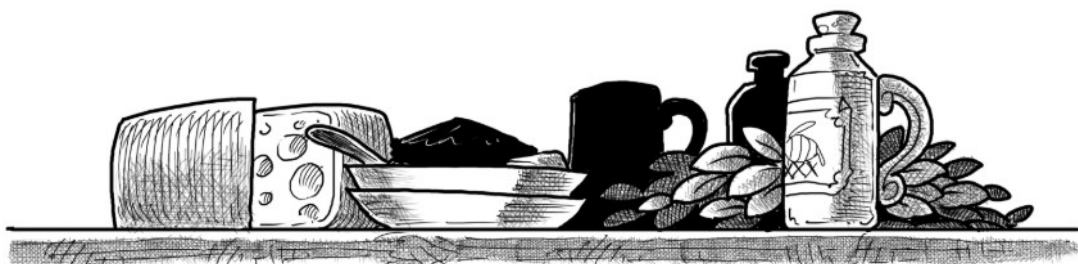
Il s'agirait d'un résidu d'expérience de Gzor, dans le but de créer des peaux vertes un peu plus fortes et douées pour la magie. Bien évidemment, cela n'a pas vraiment marché. La plupart de ceux qui sont en effet sorti du laboratoire ont une espérance de vie très limitée. De telles créatures ont été déposées au bord d'une route à la suite d'un des nombreux plans ratés de Gzor à travers les âges. Il resterait ainsi quelques individus solitaires, ou en petits groupes isolés dans des régions hostiles.

Ressemblant aux Ogres avec leur peau verte, verdâtre ou même bleue, ces personnages mixent sur leurs visages le regard bovin des Ogres et le sourire enchanteur des Elfes. Ceux-ci sont légèrement plus petits que les ogres et un peu plus fins, paraissant ainsi « faibles » pour cette communauté. Bien évidemment, la plupart des gens peuplant les villes et villages ne peuvent être que mal à l'aise devant une telle créature.

Les Demi-Ogre elfiques les armes : ils sont assez évolués pour utiliser toutes les catégories d'armes et sont tout à fait capables d'utiliser les « armes de bourrin ». Concernant les armes à distance, ils ne pourront pas utiliser les plus petites, à cause de leur grosses mains peu adroites.

Les Demi-Ogre elfiques et l'équipement : plus robuste que les autres Elfes, mais possédant tout de même un naturel quelque peu délicat, ce personnage se chargera modérément, du moins compte tenu de sa taille. Il n'aimera pas non plus se trouver engoncé dans des armures épaisses ou trop contraignantes.

La magie : l'étrangeté des origines du Demi-Ogre Elfique font qu'il pourrait être capable d'utiliser des objets magiques de type « enchanté », ou tout autant de les détester. S'il rentre en possession d'un objet magique quelconque, il faudra tirer un D6 pour savoir s'il accepte de s'en servir : PAIR, il l'accepte ; IMPAIR il le rejette. Quoiqu'il en soit, il est fort peu probable qu'il apprenne à lire, il ne se lancera jamais dans des études de magie (vu que personne ne voudra lui enseigner) et ne se mettra non plus jamais au service d'un dieu.



HOMME-BÊTE (6 VERSIONS)

Critères :

FO min. : 12

INT naturelle max. : 10 et CHA naturel max. : 10

Restrictions :

- Ne peut pas maîtriser la magie, ni la prêtrise, ni apprendre à lire (pas de compétence « Érudition »).

Résumé :

- **EV initiale** : selon version (voir plus bas).
- **Taille** : selon version (voir plus bas).
- **Sens** : Très bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50 m. Nyctalopie totale.
- Il est très difficile de trouver des casques ou heaumes adaptés à leur crâne.
- Mains griffues : ne peuvent pas porter de gants ou gantelets de confection standard.

Compétences de naissance	Compétences au choix
<ul style="list-style-type: none"> ♦ AGORAPHOBIE ♦ ERREUR DE LA NATURE ♦ CHERCHER DES NOISES ♦ INSTINCT DE SURVIE ♦ SENTIR DES PIEDS ♦ TÊTE VIDE ♦ COMPRENDRE LES ANIMAUX 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Armes de bourrin ♦ Baragouinage des monstres ♦ Bourre-pif ♦ Escalader ♦ Fouiller dans les poubelles ♦ Intimider ♦ Nager ♦ Tirer correctement ♦ Truc de mauviette

Versions : (à tirer au D6) elles modifient le score de départ du personnage après son tirage !

1 - Homme-Rat : **EV initiale** : 35, taille légèrement inférieure à un humain, FO-2, CHA-3, AD+2

Queue préhensile de 1,5 m - Reçoit en bonus les compétences « Nager » et « Escalader »

2 - Homme-Cochon : **EV initiale** : 44, taille humaine standard, FO+1, INT-1, CHA-2

Reçoit en bonus les compétences « Second Petit-Déjeuner », « Truc de mauviette » et « Attire les monstres »

3 - Homme-Bouc : **EV initiale** : 40, taille humaine standard, AD+1, COU+1, FO-1

Grandes cornes : malus de -1 à toutes les épreuves en milieu confiné et/ou étroit

4 - Homme-Loup : **EV initiale** : 38, taille humaine standard, CHA+1

Pelage épais et physique canin. Reçoit en bonus la compétence « Nager » et « Déplacement silencieux »

5 - Homme-Taureau : **EV initiale** : 45, taille entre 2 m et 2,20 m, FO+2, CHA+1, AD-2, INT-2

Grandes cornes : malus de -2 à toutes les épreuves en milieu confiné et/ou étroit

Reçoit en bonus la compétence « Intimider » et le trait « Puissant+ »

6 - Homme-Lézard : **EV initiale** : 40, taille environ 2 m, AD+1, INT+1, FO+1, CHA-2

Queue préhensile de 1,5 m - Ne peut attraper aucune maladie - Reçoit en bonus la compétence « Intimider »

Les Hommes-Bêtes sont généralement des créatures robustes abandonnées à leur sort par des mages un peu fêlés, des vilains écervelés ou des lieutenants de Gzor. Le Grand Tentaculaire, en effet, est connu pour ses immenses laboratoires peuplés de créatures variées, conçues pour la guerre. Qu'ils soient abandonnés jeunes ou plus âgés, ils ont en général une enfance compliquée, semée d'embûches et de coups de fouet. On ne sort pas indemne d'une telle expérience. Et ce sera donc un personnage légèrement paranoïaque, qui peut faire un peu de tout, capable de s'adapter, mais sans vraiment exceller dans des disciplines autres que celles liées à la violence.

Tout comme les Ogres ou d'autres créatures craintes par les populations, les Hommes-Bêtes sont rarement acceptés dans les villes, à moins qu'ils soient accompagnés d'un groupe d'aventuriers, lequel sera exempt de criminalité.

L'Homme-Bête et l'équipement : un tel personnage ne reculera devant rien pour s'équiper. Il peut transporter de lourdes charges, porter tous les types d'armure, utiliser n'importe quelle arme, incluant des armes complexes si son Intelligence est supérieure à 8.

L'Homme-Bête et la Magie : les Hommes-Bêtes sont nés de pratiques magiques et possèdent en eux un peu d'énergie cosmoploumbique. Cependant, leur intellect est assez limité et ils n'ont pas d'éducation, si bien qu'ils ne peuvent pas apprendre à s'en servir correctement, ni adhérer à des cultes. Ils pourront néanmoins utiliser des objets enchantés, mais se passeront des objets chargés ou des parchemins, lesquels demandent de la lecture ou des manipulations complexes.

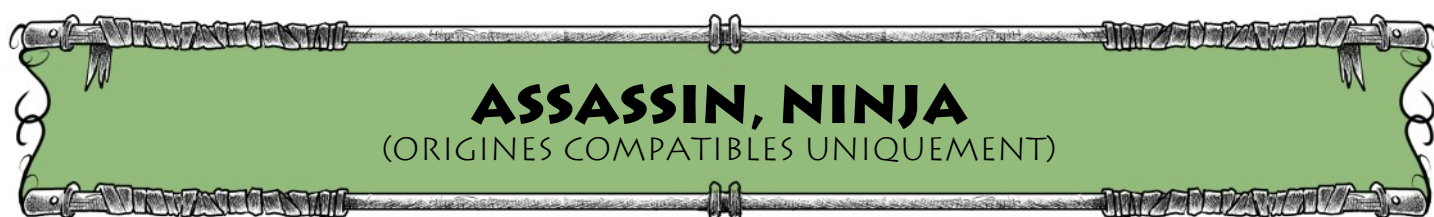
CHOIX D'UN MÉTIER

Notes importantes :

Les attributs du métier s'ajoutent aux autres compétences et prérequis du personnage de base, annulent ou remplacent d'éventuelles compétences conflictuelles. Prenez donc un cachet d'aspirine. Non, en fait ce n'est pas très compliqué.

Si vous voulez prendre un métier en particulier : vérifiez que les scores de votre personnage sont adaptés au prérequis. On ne devient pas Mage avec peu d'Intelligence, tout comme on ne devient pas Guerrier avec peu ou pas de Force. Enfin, surtout si on veut vivre une aventure de plus de dix minutes. Les prérequis sont donc des directives de base permettant de déterminer les aptitudes de votre personnage.

Pour gagner du temps, des tableaux de comparaisons rapides des critères sont disponibles.



Critères : AD min. : 13

Restrictions :

- Total d'armure limité à PR3 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- L'assassin est bien meilleur à l'attaque qu'à la parade.
- **Valeur ATTAQUE initiale** : 11 (bonus AD compris, peu importe l'origine).
- **Valeur PARADE initiale** : 8 (quelle que soit l'origine).
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.

Compétences héritées	Compétences au choix	
♦ AMBIDEXTRIE	♦ Chercher des noises	♦ Escalader
♦ DÉPLACEMENT SILENCIEUX	♦ Chevaucher	♦ Méfiance
♦ ESQUIVE	♦ Entretien du matériel	♦ Nager
♦ FRAPPER LÂCHEMENT	♦ Érudition	♦ Ressemble à rien
♦ TIRER CORRECTEMENT		

Note : en plus des coups spéciaux « pour tous », vous avez également accès à un cursus de « coups spéciaux du ninja »



BOURGEOIS, NOBLE

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : INT min. : 10 et CHA min. : 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 !

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- **AT et PRD au niveau 1** : 7 / 9.
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.
- 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.

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ APPEL DES RENFORTS ◆ ATTIRE LES MONSTRES ◆ CHEVAUCHER ◆ ÉRUDITION ◆ J'AI LE BRAS LONG ◆ PÉNIBLE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Arnaque et carambouille ◇ Chef de groupe ◇ Jonglage et danse 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Méfiance ◇ Nager ◇ Runes bizarres



GUERRIER, GLADIATEUR

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : FO et COU min. : 12

Restrictions :

- Voir les restrictions d'origine pour ce qui concerne le matériel magique, les armes et les protections enchantées.

Avantage :

- Augmente de **+1 la limite de PR maximale** de l'origine.

Résumé :

- **EV initiale** : valeur initiale +5
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +2
- Peut choisir au niveau 1 d'échanger 1 point en ATTAQUE avec 1 point en PARADE, ou inversement. De plus il gagne +1 en AT ou PRD.
- **Coup spécial hérité au choix parmi** : « Coup de bouclier », « Double attaque », « Désarmement », « œil de Robinoude ».
- Apte à la baston dès le plus bas niveau !

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ ARMES DE BOURRIN ◆ BOURRE-PIF ◆ ENTRETIEN DU MATÉRIEL 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Ambidextrie ◇ Chercher des noises ◇ Chevaucher 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Intimider ◇ Tirer correctement ◇ Truc de mauviette

INGÉNIEUR

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : AD min. : 11

Restrictions :

- Total d'armure limité à PR3 (sauf magique).
- Ne peut pas utiliser les « armes de bourrin ».

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.
- 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.

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ BRICOLO DU DIMANCHE ◆ DÉSAMORCER ◆ FORGERON ◆ RESSEMBLE A RIEN ◆ SERRURIER 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Appel des renforts ◇ Compagnonnage ◇ Cuistot ◇ Chevaucher 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Érudition ◇ Nager ◇ Premiers soins ◇ Tannerie

Note : Pour un *gameplay* riche et des possibilités de jeu avancées, nous conseillons de récupérer le supplément pour l'ingénieur (<https://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/supplement-ingenieur-jdrddn.zip>)



MAGE, SORCIER

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : INT min. : 12

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 origine).
- Total d'armure limité à PR2 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : 20 (humain) ou EV initiale -30% (autres origines).
- **EA initiale (mana)** : 30 (+1D6 par niveau).
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.
- Au passage de niveau, le héros devra choisir d'augmenter l'Énergie Vitale OU l'Énergie Astrale (ID6).
- DOIT choisir une spécialité magique en début de carrière (voir document concerné).

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ ÉRUDITION ◆ RÉCUPÉRATION ◆ RUNES BIZARRES 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Appel des renforts ◇ Chef de groupe ◇ Chevaucher 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Fariboles ◇ Langues des monstres ◇ Premiers soins

Note : En plus des grimoires, les mages ont également quelques coups spéciaux qui leur sont réservés.

MARCHAND

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : INT min. : 12 et CHA min. : 11

Restrictions :

- Total d'armure limité à PR3 (sauf magique).
- N'utilisera pas les « armes de bourrin ».

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.
- Au niveau 1, le marchand possède une charrette, un cheval et une « maison en village paumé » (à situer sur la carte « Terre de Fangh » ou « Fernol »).
- 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 en Intelligence ou Charisme.

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ APPEL DES RENFORTS ◆ ARNAQUE ET CARAMBOUILLE ◆ ÉRUDITION ◆ FARIBOLES ◆ MÉFIANCE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Chef de groupe ◇ Chevaucher ◇ Compréhension de la pègre ◇ Connaissances générales ◇ Contact dans l'import-export ◇ Cuistot 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Débiteur de Caddyro ◇ Forgeron ◇ Instinct du trésor ◇ Investissement hasardeux ◇ Runes bizarres

Note : Un tel personnage pourrait grandement bénéficier de l'usage du supplément « [S'enrichir sans combattre](#) », document disponible sur le site de distribution du JDR.

MÉNESTREL

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : AD min. : 11 et CHA min. : 12

Restrictions :

- Total d'armure limité à PR2 (sauf magique).
- Ne peut utiliser autre chose que : bâton, poignard, dague, gourdin ou instrument comme arme de combat rapproché.
- N'utilise pas de bouclier.

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +2.
- **BONUS** : le personnage commence l'aventure avec un instrument d'une valeur maximum de 300 PO (à choisir dans le tableau « Instruments » du pack d'équipement).

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ ATTIRE LES MONSTRES ◆ CHEVAUCHER ◆ ÉRUDITION ◆ FARIBOLES ◆ JONGLAGE ET DANSE ◆ NAÏVETÉ TOUCHANTE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Méfiance ◇ Mendier et pleurnicher ◇ Premiers soins 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Runes bizarres ◇ Tirer correctement

Note : Le Ménestrel possède son propre document de coups spéciaux, qu'il est bon d'utiliser. Il peut aussi monter une compagnie de spectacles grâce au supplément « [S'enrichir sans combattre](#) ».

PALADIN

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : CHA min. : 11 / COU min. : 12 / FO min. : 9
INT min. : 10

Restrictions/avantages :

- Tout dépend de la divinité à laquelle le paladin aura voué son âme (voir fiches descriptives pour chaque dieu dans les annexes de ce document).
- Le Paladin doit posséder une relique du dieu en question pour utiliser ses pouvoirs (sinon, il ne sera qu'un aspirant paladin).

Résumé :

- **EV initiale** : 32 (Humain) ou valeur initiale +2 pour les autres origines.
- **EA « karmique » initiale** : 10.
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.
- DOIT choisir sa divinité et son manuel de prêtrise avant de partir à l'aventure.
- Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'Énergie Vitale (1D6) OU l'Énergie Astrale karmique (1D4).

Compétences héritées	Compétences au choix
<ul style="list-style-type: none"> ◆ CHEVAUCHER ◆ ENTRETIEN DU MATERIEL ◆ INTIMIDER ◆ RÉCUPÉRATION 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Armes de bourrin ◇ Chercher des noises ◇ Érudition ◇ Fariboles ◇ Premiers soins



PIRATE, FLIBUSTIER

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : AD min. : 11 et COU min. : 11

Restrictions :

- Total d'armure limité à PR3 (sauf magique).
- Un pirate reste un pirate : il ne peut changer de métier.
- Ne peut utiliser d'arme de bourrin.

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.

Compétences héritées	Compétences au choix
<ul style="list-style-type: none"> ◆ APPEL DES RENFORTS ◆ APPEL DU TONNEAU ◆ ARNAQUE ET CARAMBOUILLE ◆ CHOURAVER ◆ ESCALADER ◆ NAGER ◆ PIED MARIN 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Compréhension de la pègre ◇ Connaissances aquatiques ◇ Détecter ◇ Fouiller dans les poubelles ◇ Instinct du trésor ◇ Méfiance ◇ Mendier et pleurnicher ◇ Tirer correctement

PRÊTRE

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : CHA min. : 12

Restrictions/avantages :

Les restrictions et avantages sont relatifs à la divinité choisie (voir fiches descriptives pour chaque dieu dans les annexes).

- 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.

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- **EA « karmique » initiale** : 20
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1
- 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.
- Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'Énergie Vitale OU l'Énergie Astrale karmique (ID6).

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ ÉRUDITION ◆ MÉFIANCE ◆ RÉCUPÉRATION 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Arnaque et carambouille ◇ Chevaucher ◇ Cuistot ◇ Fariboles 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Premiers soins ◇ Radin ◇ Runes bizarres



RANGER

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : AD min. : 10 et CHA min. : 10

Restrictions :

- Total d'armure limité à PR4 (sauf magique ou « spécial voleur/ranger »).

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.
- En raison de sa polyvalence, au niveau 1 le Ranger peut choisir de soustraire 1 point d'une caractéristique pour l'ajouter à une autre (INT, CHA, COU, FO, AD).

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ CAMPING TOUT-TERRAIN ◆ CHEVAUCHER ◆ DÉPLACEMENT SILENCIEUX ◆ DÉTECTER ◆ ENTRETIEN DU MATÉRIEL ◆ NAGER ◆ PISTER 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Ambidextrie ◇ Chef de groupe ◇ Comprendre les animaux ◇ Désamorcer ◇ Érudition 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Escalader ◇ Méfiance ◇ Premiers soins ◇ Tirer correctement

VOLEUR

(ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

Critères : AD min. : 12

Restrictions :

- Total d'armure limité à PR3 (sauf magique).

Résumé :

- **EV initiale** : selon origine
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ APPEL DES RENFORTS ◆ CHOURAVER ◆ DÉPLACEMENT SILENCIEUX ◆ DÉTECTER ◆ SERRURIER 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Ambidextrie ◇ Arnaque et carambouille ◇ Compréhension de la pègre ◇ Désamorcer ◇ Érudition ◇ Escalader ◇ Fouiller dans les poubelles 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Frapper lâchement ◇ Méfiance ◇ Ressemble à rien ◇ Tire-laine ◇ Tirer correctement ◇ Chevaucher

TRAÎNE-PATINS

(TOUTES ORIGINES)

Critères : AUCUN

Restrictions :

- Total d'armure limité à PR3 (des restrictions à l'usage de protections ou de matériel magiques s'appliqueront en fonction de l'origine du héros).
- Aucune autre restriction, le traîne-patins ayant tendance à s'adapter facilement.
- N'a pas reçu d'éducation suffisante pour apprendre la compétence « Érudition », et donc ne peut pas lire les parchemins.

Résumé :

- **EV initiale** : origine -2 PV
- **AT et PRD au niveau 1** : 7 / 8.
- **Limite de coups spéciaux** : niveau +1.

Compétences héritées	Compétences au choix	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ APPEL DES RENFORTS ◆ ARNAQUE ET CARAMBOUILLE ◆ MENDIER ET PLEURNICHER ◆ ESCALADER ◆ FOUILLER DANS LES POUBELLES ◆ RESSEMBLE À RIEN ◆ INSTINCT DE SURVIE 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Compréhension de la pègre ◇ Tire-laine ◇ Bourre-pif ◇ Cuistot ◇ Frapper lâchement ◇ Méfiance 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Tirer correctement ◇ Nager

AUTRES MÉTIERS ET ORIGINES

Des suppléments

Vous n'avez pas trouvé ce qui vous intéresse ? Durant la longue vie de ce JDR, quelques suppléments sont sortis et sont disponibles dans la rubrique [Devenir un héros](#), et certains d'entre eux proposent des fiches qui parfois sont une origine ET un métier. Vous trouverez donc également sur le site :

- Amazone Syldérienne (origine ET métier à la fois)
- Nain de la mafia (origine ET métier à la fois)
- Sbire (métier)
- Bourreau (métier)
- Chamane de jungle (origine ET métier + gameplay et grimoire inédits)

Il est également possible de passer à un *gameplay* un peu différent en embrassant la **carrière militaire** grâce au [Supplément soldats](#). C'est le supplément qui a inspiré l'écriture du roman [Les Veilleurs de Glargh](#) et vous y trouverez notamment tout un assortiment de matériel, de produits et d'équipements inédits. Il permet de jouer les personnages suivants :

- Supplément : [Soldats](#)
- Officier (métier et carrière inédite)
- Éclaireur (métier et carrière inédite)
- Soldat lourd (métier et carrière inédite)
- Médecin (métier et carrière inédite)
- Armurier-artificier (métier et carrière inédite)
- Volontaire (métier et carrière inédite)

Ajoutons à cela un supplément officiel proposé par **Ranger du KO** et **Robin de la Chopine** permettant de se centrer sur les personnages les plus vils, les rejets de la pègre et autres âmes damnées de sorciers :

- Supplément : [Les Vilains du Donjon](#)

Enfin, vous avez également **diverses propositions non officielles** dans la rubrique des [Contributions](#), et qui sont proposées par des MJ de la communauté.

ANNEXE I : tableaux récapitulatifs des avantages, inconvénients et restrictions des prêtres

Note : des descriptions plus détaillées sont disponibles dans les manuels de prêtrise

Niourgl		
Avantage	Inconvénient	Restriction
Repos EV/EA x1,5	CHA-3 pour marchander, parlementer et convaincre	Pas de savon/désinfectant
EV+2 par repas avarié	CHA-6 pour séduire	Pas de remède autre que Niourgl
Création de fidèle	Malvenu dans les lieux publics	Interdiction d'aller au soigneur
RM+3, PR1 mag., PI+1 mag VS les bons	Repas non avarié = 1EV	PR max. 5
50 % de chances d'éviter le poison	Cible prioritaire des Elfes et Demi-Elfes	
Les malus de CHA suite à une mutation ne modifient pas la MPSY	Préférence en arme tranchante	
Porteur sain maladie naturelle		
Jamais attaqué par des insectes/vermines		

Adathie		
Avantage	Inconvénient	Restriction
PI+1 contre les hors-la-loi	Si le prêtre est recherché par la justice -2 aux épreuves pour réaliser des prodiges	Fourchette à saucisse
Connaissance juridique : permet de se sortir de situation avec des autorités sur une épreuve d'INT	Se doit de défendre (juridiquement) quelqu'un qui le réclame quelle que soit sa situation financière	Impartial pour juger
Possibilité d'allumer un BBQ quelle que soit la météo		PR max. 5
Procès-verbaux toujours au prix le plus bas		Interdiction de révéler les recettes de sauces divines
EV+1 par repas préparé au BBQ		Interdiction de laisser derrière un camarade
+2 au jet de MÉFIANCE		Interdiction végétarisme

Slanoush		
Avantage	Inconvénient	Restriction
Armes bizarres : AT/PI+1	Pas de fraternisation avec un autre dieu	Pas d'armure complète
INT+2 pour énigmes et prophéties	Pas d'armure en métal	Interdiction de résister à la séduction CHA > 12 sexe opposé
RM+3, PR+1, PI+1 vs dieux hostiles (Dlul, Tzintch...)	Malus de 1 aux prodiges si présence de MST (cadeaux de Niourgl)	Pas d'arme à deux mains
CHA+1 avec les Elfes noirs	Lavage quotidien des parties génitales	
+2 au jet de MÉFIANCE	Se laver au moins une fois par décade	

Dlul		
Avantage	Inconvénient	Restriction
AT/PRD+1 VS peaux vertes	Interdiction de prendre un excitant (café, thé, ...)	Posséder un bon oreiller et une couverture
AT/PRD/COU+1 RM+2 VS dieux hostiles à Dlul		Toujours avoir un pyjama en dessous de l'armure
Sommeil amélioré : EV/EA x2		Pas de travaux pénibles longue durée
Récupération normale si oreiller + couverture		Pas d'arbalète ni d'arme à poudre
Attaque crit. : tout résultat de 15 ou + de confirmation rend la cible assommée		Pas d'arme tranchante, perforante ou à deux mains
		8h de sommeil par tranche de 24h
		PR max. 5
		Récupération -50 % si pas oreiller et couverture

Youclidh		
Avantage	Inconvénient	Restriction
Repos EV/EA x1,5	Cible prioritaire des insectes	Hygiène corporelle 1x/j + brossage de dents
EV+2 par repas équilibré	Cible prioritaire des adeptes de Niourgl	Interdiction de laisser blessé ou mourant un camarade derrière sans avoir tout tenté
RM+3, PR2 mag., PI+2 mag VS adeptes de Niourgl		Pas d'arme empoisonnée ou vectrice de maladie
50 % de chance d'éviter une maladie		Arme contondante obligatoire
EV rendue lors d'épreuves de premiers soins +2		Pas de fraternisation avec des adeptes de Vaarb, Niourgl ou Khornettoh
CHA+2 auprès des Elfes et Demi Elfes		Pas d'armure métallique

ANNEXE II : tableaux récapitulatifs des avantages, inconvénients et restrictions des paladins

Note : des descriptions plus détaillées sont disponibles dans les manuels de prêtrese

Niourgl		
Avantage	Inconvénient	Restriction
Infection automatique des plaies infligées	CHA-6 pour marchander, parlementer et convaincre	Pas de savon/ désinfectants
EV+2 par repas avarié	CHA-10 pour séduire	Pas de remède autre que Niourgl
RM+3, PR1 mag., PI+1 mag VS les bons	Ostracisé dans les lieux publics sauf déguisement	Interdiction d'aller chez un soigneur
EV x1,5 et EA x1,25 en repos	Repas non avarié = 1EV	
50 % de chance éviter le poison	Cible prioritaire Elfes et Demi Elfes	
Les malus de CHA suite à une mutation ne modifient pas la MPSY	Préférence pour les armes tranchantes	
Porteur sain de maladie naturelle		
Jamais attaqué par des insectes/vermines		
Pas de restriction d'armure		

Braav		
Avantage	Inconvénient	Restriction
PR+2 (mag) VS Mort vivants, démons, nécros, invocateurs, invocations	Obliger de commettre 3 BA/j y compris par la force	Rester vierge (pas de sexe)
RM+2 VS Nécros, Tzinttch, Vaarb, Niourgl	Obligation de recherche et d'élimination des « nuisibles » proches	Pas de mensonge
COU/AT/PRD+2 VS Mort vivants, démons, nécros, invocateurs, invocations, Tzinttch, Vaarb, Niourgl		Pas de jurons
AT/PRD+1 VS peaux vertes chaotiques		Interdiction de fuir si moins de 3 VS 1
"TÊTE VIDE"		Interdiction d'être décoiffer et/ou dents sales en public
Abattement fiscal de 20 % à la CDD contre certains ennemis		Interdiction de violer les lois
Pas de restriction d'armure		Interdiction de s'attaquer aux représentants de la loi sauf corruption

Slanoush		
Avantage	Inconvénient	Restriction
AT/PRD+2 RM+3 PI+1 VS Dlul et Tzinttch	Pas de fraternisation avec un autre dieu	Pas d'armure avec un malus de CHA
Pas de restriction d'armure	Pas d'armure en métal complète	
Armes bizarres : AT/PI+2	Se laver au moins une fois par décade	
Les protections de torse en cuir comptent comme PR-1 dans la PRmax.	Lavage quotidien des parties génitales	
PI+1 contre les ennemis ayant TÊTE VIDE	Malus de 1 aux épreuves de prodiges si présence de MST (cadeaux de Niourgl)	

Dlul		
Avantage	Inconvénient	Restriction
AT/PRD+2 VS peaux vertes	Interdiction de boire un excitant (café, thé, ...)	Posséder un bon oreiller et une couverture
AT/PRD/COU+1 RM+3 VS dieux hostiles à Dlul	Obligé de faire une sieste de 1h dans la journée	Toujours un pyjama en dessous de l'armure
PI+1 contre les morts vivants (créatures qui ne dorment pas)		Pas de travaux pénibles longue durée
AT/PRD/PI+1 avec marteau		8h de sommeil par tranche de 24h
Sommeil amélioré : EV x2 ; EA x1,5		Récupération -50 % si pas d'oreiller et couverture
Récupération normale si oreiller + couverture		
Attaque crit. : tout résultat de 15 ou + de confirmation rend la cible assommée		

Khornettoh		
Avantage	Inconvénient	Restriction
Pas de restriction d'armure	Bastonner à vue prêtre et paladin Malgar, Braav	Interdiction des compétences : ressemble à rien, naïveté touchante, appel des renforts, comprendre les animaux, jonglage et danse, mendier et pleurnicher
PI+1 avec les armes tranchantes	Pas de déguisement	Travestissement interdit pour les hommes
AT/PRD/COU+1 RM+3 VS Braav et Malgar	Obliger de manger sa viande saignante	Interdiction de quête pour Braav, Chakhom, Malgar, Caddyro, Bloutos, Petipani, Fuhala, Youclidh
COU+1 contre les monstres terrifiants	Obligation de consommer de la viande	Épreuve d'INT pour fuir
Réduction de 25 % auprès des maîtres d'armes pour l'apprentissage de compétences martiales ou coups spéciaux		Si tentative de conciliation, épreuve en INT pour éviter de provoquer