

Tunnels et Trolls

LE PACK DE RÈGLES DU LÉZARD

Règles Alternatives Par Joachim Benoît Thierry Marcel Lucien Rimboud

Quel est ce document ?

Dans ce document sont regroupées des règles maisons écrites par moi. Il existe deux textes distincts :

- *Les Espèces*, qui est un regroupement en un seul endroit des espèces jouables à Tunnels et Trolls, ainsi qu'une refonte de beaucoup de profils.
- *Les Dragons à Tunnels et Trolls*, qui donne des règles pour pouvoir incarner et jouer des Dragons dans notre jeu de rôle bien-aimé.

Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture ! Et j'en profite pour remercier tous ceux qui ont contribué à créer T&T et la Terre des Trolls, en particulier Patrice Geille dont j'admire le travail de traduction et de compilation !

Notez que ces documents sont autant des règles que des notes de conception, car j'ai aussi écrit mes réflexions personnelles sur la conception desdites règles.

Tunnels et Trolls

Les Espèces

Règles Alternatives Par Joachim Benoît Thierry Marcel Lucien Rimboud

1. INTRODUCTION

J'adore *Tunnels et Trolls*. En fait, ce que j'y préfère, c'est le fait de pouvoir incarner un grand nombre d'espèces, et en particulier des créatures monstrueuses. Car après tout, pourquoi vouloir être un humain dans un monde fantastique quand vous pourriez être quelque chose de bien plus... *fantastique* ? J'ai d'autant plus adhéré à cette idée après avoir lu *Le Livre de la Terre des Trolls*, qui venait confirmer que T&T se différenciait du manichéisme présent dans les autres œuvres de *fantasy* conventionnelle. Ici les « monstres », même s'ils ne sont pas commodes, ne sont pas non plus les agents du mal absolu. En fait, ils participent, comme les autres espèces, des luttes de pouvoir qui se jouent sur et sous terre, et par conséquent ne sont pas plus capable d'actes malveillants que les « bonnes » espèces. Enfin, la mention d'un empire, au sein de la Terre des Trolls, où monstres et autres espèces cohabitent tant bien que mal a enflammé mon imagination ; le monde paraît tellement plus vivant et fantastique comme cela ! Je tiens ainsi à remercier la créativité de toutes les personnes qui ont participé à façonner la Terre des Trolls et son jeu de rôle attiré.

Ceci étant dit, j'ai cherché à laisser à mes joueurs la liberté de choisir l'espèce qu'ils voulaient jouer, même la plus extravagante. Mais en cours de partie, je me suis rendu compte que quelque chose clochait : les espèces ne sont pas équilibrées.

Bien sûr, je dramatise un peu. Je m'en suis rendu compte dès ma première lecture des règles relatives aux modificateurs d'Attributs liés aux espèces. La plupart des espèces sont plus avantageuses que les tristes humains, et quelques unes commettent même l'exploit d'être plus faibles que les bipèdes sans plumes (pauvres hommes-rats).

Certes, cette inégalité part du constat que dans la nature, les espèces ne sont pas égales entre elles ; et dans un monde fantastique, il y a toute latitude pour l'existence d'espèce *beaucoup* plus fortes que les autres, que ce soit en puissance physique, en intellect, et bien sûr en magie. De plus, le fait que le jeu soit déséquilibré est un choix de Ken St. Andre, qui tenait par là à donner un côté épique à la narration.

Mais... *Tunnels et Trolls* est avant tout un jeu, et les jeux doivent être amusants. Et pour qu'un jeu soit amusant, une solution est qu'il soit équilibré. Ainsi, j'ai l'intention, dans ce fascicule, de **procéder à une refonte des modificateurs d'espèces pour les Attributs**, dans le but qu'aucune espèce (ou du moins, presque aucune) ne soit énormément plus forte que les autres. En fait, ce dernier point sert le réalisme du récit, car si une espèce était meilleure en tout, pourquoi ne serait-elle pas l'espèce dominante ? Si les humains étaient si faibles, pourquoi seraient-ils encore présents de nos jours ?

2. MÉTHODE

Mais comment équilibrer les espèces ? Après réflexion, je pense que cela procédera de plusieurs points :

- a) La moyenne des modificateurs d'Attributs devra se rapprocher de 1, MAIS il y a des exceptions :
- b) Certains Attributs sont plus importants que d'autres (ou plutôt, ils sont plus souvent mis à contribution). Par exemple, dans un jeu incitant à explorer les donjons (enfin, les Tunnels), il ne fait aucun doute que les Attributs de combat que sont la Force, la Dextérité, la Chance et la Vitesse sont importants, même quand on est un lâche magicien (vu qu'ils ont besoin de Force et de Dextérité pour lancer leurs sorts). Vous me direz ce que vous voulez, je donnerai plus de chances de survie à quelqu'un qui a beaucoup de points dans ces Attributs plutôt que celui ou celle qui aura un Charisme, une Intelligence et un fluide crevant les plafonds sans avoir un bonus de combat reluisant. A la limite, cette personne pourra se lancer en politique, qui est un dédale plus tortueux encore. BREF, un modificateur sur les attributs de combat ou sur la Constitution (qui est littéralement vitale) sera plus impactant qu'un modificateur sur les autres Attributs.
- c) Avoir des fortes inégalités dans ses propres Attributs n'est pas si bon que ça. Si vous avez un attribut à *5, très bien pour vous, vous êtes très fort dans un domaine et vous surpasserez vos camarades. Mais si vous avez un ou plusieurs attributs très diminués, avec des modificateurs de *0,5 ou même *0,25, vous pourriez être handicapé dans beaucoup de situations du jeu. Quelqu'un avec une force de 50 mais une Dextérité ou un Charisme de 3 pourra être moins viable qu'un autre individu aux Attributs plus égaux, car passé un certain seuil, il sera difficile aux espèces aux modificateurs trop extrêmes de réussir ne serait-ce que des Mise à l'Épreuve de 1^{er} Niveau pour un ou plusieurs Attributs. C'est pour cela que ce n'est pas grave si la moyenne des modificateurs dépasse 1, car cela voudra souvent dire que l'espèce a un fort handicap (ou quelques handicaps moyens) pour compenser ses faiblesses, sans qu'on puisse le vérifier par la moyenne.
- d) Enfin, il DOIT y avoir des espèces très fortes et de fait complètement déséquilibrées, parce que ce sont de véritables monstres et que sans ça les jouer n'aurait aucun sens. Pour pouvoir les inclure harmonieusement aux parties, j'ai fourni au lecteur quelques conseils, via le système de « catégorie d'espèce ».

3. TABLEAUX DES ESPÈCES

Maintenant, voici ce que vous attendiez tous, à savoir la liste de toutes les espèces jouables à *Tunnels et Trolls* regroupées dans un seul endroit. Si vous voulez des renseignements sur la façon dont les profils ont été compilés, modifiés voire inventés, référez-vous à la quatrième partie. Ici, j'ai quelque chose d'important à vous dire.

En effet, vous remarquerez que certaines espèces ne sont pas équilibrées, c'est à dire qu'elles sont bien plus puissantes que la plupart des autres espèces. Ainsi donc, comment organiser une partie de *Tunnels et Trolls* qui soit plaisante malgré les espèces surpuissantes ? Comment gérer cela en tant que MJ pour offrir un défi ni simpliste ni impossible à vos joueurs ?

Eh bien, vous pouvez utiliser la règle optionnelle de **catégorie d'espèce**. Il s'agit d'une règle simple à suivre, qui ne s'applique qu'à la création du groupe des personnages des joueurs. Concrètement, chaque espèce appartient à l'une des trois catégories

- Les **espèces illimitées** sont celles qui, peu ou prou, sont toutes équilibrées entre elles. Il n'y a aucune restriction à les choisir en tant que joueur.
- Les **espèces limitées** sont celles qui sont assez puissantes pour nuire à l'équilibre du jeu. De fait, si vous créez un personnage avec, il est fort probable qu'il commence l'aventure au niveau 3 ou plus, sans avoir pour autant des faiblesses notables. Ainsi, **je vous conseille de donner une limite d'un seul personnage d'une espèce limitée dans votre groupe de jeu**. Cependant, si l'aventure décidée par le MJ est plus adaptée aux créatures puissantes, alors ne tenez pas compte de cette règle. N'oubliez pas que cette norme est une position par défaut visant à faciliter le travail du MJ dans la conception de son scénario, et à donner à chaque joueur l'occasion de briller par ses actions.
- Les **espèces uniques** sont une catégorie d'espèces encore plus restreinte, qui regroupe les créatures les plus puissantes de la Terre des Trolls, comme les Dragons. Là, je serais formel : **vous ne pouvez jouer une espèce unique qu'avec l'autorisation expresse du MJ**, car il devra sans doute adapter lourdement son scénario à la présence d'un individu aussi puissant et imposant. Auquel cas, c'est le MJ qui vous dira le nombre de personnages d'espèces limitées qu'il autorise dans le groupe d'aventuriers, vu que cela dépendra aussi de son scénario.

Chaque espèce est affublée d'un numéro, afin de pouvoir désigner aléatoirement une espèce dans un tableau, à la condition que vous ayez un logiciel dédié, ou des dés à la forme vraiment bizarre.

TABLE DES ESPÈCES ILLIMITÉES

n°	Nom	FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Description	Page
1	Humain	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Basiquement, vous.	8
2	Skell	1	1	1	1	1	1,5	1	1	1	1	Homme-Squelette.	24
3	Elfe	0,9	1,5	0,67	1,5	1	2	0,67	2	1	0,67	Les oreilles pointues.	9
4	Elfe noir	1	1,33	0,67	1,33	1,5	1,67	0,75	2	1	1	Elfes souterrains.	17
5	Sylvain	1,5	0,75	1,25	0,85	1,25	0,33	1,33	2	1	1,5	Humanoïdes végétaux.	28
6	Nain	2	1	0,67	1	1	1	2	0,67	0,67	2	Les trapus.	13
7	Dakk	2	1	0,8	1	1,1	0,75	2	1,1	0,67	0,8	Nains des profondeurs.	34
8	Hobbit	0,5	1,5	1,5	1	1	1	2	1	0,5	1	Les Semi-hommes.	11
9	Lutin	0,33	1,5	1,5	1	1,5	1	0,5	2	0,25	0,33	Petits bonhommes magiques.	12
10	Farfadet	0,5	1,5	1,5	1	1	0,85	0,5	2	0,25	0,33	Cousin disgracieux des lutins.	35
11	Fée	0,25	1,33	2	1,67	1	1,25	0,25	2	0,1	0,01	Petit être ailé.	10
12	Pixie	0,33	1,25	1	1,67	1	1,5	0,33	1	0,1	0,01	Petit insectoïde ailé.	35
13	Kobold	0,5	1,5	1	1	2	0,75	0,5	1	0,5	0,5	Petit être pierreux.	21
14	Gnome	0,33	1,5	1,5	1	2	0,67	0,33	1	0,33	0,33	Petit être barbu.	18
15	Bonnet rouge	0,5	1,5	1,5	1	1,25	0,75	0,67	1,25	0,33	0,1	Vilain petit bonhomme.	37
16	Démon des Roches	0,75	1,33	0,67	1,5	1	0,85	1,25	1	0,33	0,1	Petit démon pierreux.	37
17	Orque	1,25	1	0,75	1	0,75	1	1,25	1	1	1,25	Les favoris de Lerotra'hh.	23
18	Gobelin	0,75	1,5	0,8	1,5	1	0,67	0,75	1	0,75	0,75	Malins et rusés.	19
19	Ogre	2	1	0,75	0,85	0,5	1,5	2	1	1,5	2	Gros, grands, forts et bêtes.	23
20	Hobgobelin	1	1,25	0,9	1	1	0,75	1	1	1	1	Entre un Hobbit et un Gobelin.	20
21	Diablotin	0,5	1	1,5	1	1,5	0,5	0,5	1,5	0,33	0,33	Petit gobelinoïde.	15
22	Sirène/Triton	1,33	1	1	1	1	1,25	0,85	1,25	1	1	Humain à queue de poisson.	23
23	Selkie	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9	0,9	Morse métamorphe.	34
24	Cuda	2	1	0,75	1	0,75	2	0,66	0,1	1	1	Homme-barracuda.	34
25	Oulzhan	1,25	1	0,85	1,5	1	0,85	1,15	0,67	0,95	1,1	Reptilien bipède.	27
26	Homme-Lézard	1,75	1	0,75	1	0,5	1,25	1,75	0,75	1,5	2,5	GROS reptilien bipède.	38
27	Drakonide	2,25	1	0,75	1	1	1,67	2	1	1,33	3	Homme-Dragon.	15
28	Ssass	0,85	1,25	1	1,5	1	1	1	0,67	0,9	1,25	Homme-Serpent.	43
29	Testudin	1,25	0,85	1	0,5	1	1	2,25	1	1,25	3	Tortue bipède.	45
30	Hyènoïde	1,33	1	0,67	1	1	0,75	2	1	1	1	Hyène bipède.	30
31	Policani	0,85	1,25	1	1	0,9	1,25	1,25	0,85	0,9	1	Homme-chien.	36
32	M'raou	0,85	1,25	2	1,5	0,85	1,25	0,75	0,75	0,95	0,85	Homme-chat.	48
33	Babaou	2	0,75	1	1	1	0,85	1,5	0,66	1	1,5	Primate.	38
34	Rhynon	2,25	0,75	0,75	1	0,75	1	2,25	1,25	1,5	2,25	Rhinocéros bipède.	28
35	Homme-Rat	0,5	1,25	0,75	2	1	0,5	1	1	0,33	0,33	Rat bipède.	20
36	Rognar	0,9	1,33	0,75	2	1	0,67	1	1	0,85	0,5	Grand rat bipède.	38
37	Homme-Grenouille	0,85	1,25	1	1,15	1	1	0,9	1	1	0,5	Comme son nom l'indique.	42
38	Homme-Crapaud	1	0,9	1	1,15	1,25	0,85	1,15	1	0,75	0,8	Comme son nom l'indique.	42
39	Slub	1,15	1	1,33	0,85	0,85	0,67	1,55	1	1	2	Gros escargot.	48
40	Gargouille	2	1	0,75	1	1	1,33	0,75	1	0,75	0,67	Voûté, cornu, ailé.	18
41	Harpie	1,5	1	0,75	1	0,67	1	1,5	1	1	0,5	Femme ailée.	20
42	Glumm	1,5	1	1	1	1	1,5	0,75	2	1	0,5	Humanoïde ailé.	30
43	Noctule	0,9	1,25	0,67	1,15	1,75	1,5	0,67	1	1	0,9	Elfoïde ailé.	33
44	Ayre	1,15	0,85	1	1	1	1	1,33	1	1	1	Humanoïde ailé.	33
45	Avhersien	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Humain ailé.	33
46	Zod	0,67	1,25	1	1,67	1	1,25	0,67	1	0,9	0,75	Homme-aigle.	32

47	Strige	0,9	0,67	1,15	1,25	1,25	1	0,85	1	0,85	0,85	Grande chouette intelligente.	43
48	Goule	3	1	0,5	1	0,67	0,5	2,5	1	0,67	1	Dévoreur de cadavres.	19
49	Revenant	1,5	0,85	0,85	0,85	0,9	1,5	2	1,25	1	1	Mort-vivant.	39
50	Fantôme	1	1	0,33	1	1	1,5	2	2	1	0	Mort-vivant.	41
51	Tsé	1	1	0,5	2,5	1	0,5	1	1	1	0,67	Homme-moustique.	31
52	Ourrirt	2	0,75	1	1	1	0,85	1	1	1	1,25	Bleu, quatre bras, et chauve.	32
53	Diable	1,5	1,15	0,25	1	1	2	1	1,67	1	1	Bel humanoïde infernal.	47
54	Gluant	0,75	1,33	1,5	1	1	0,85	1	1	1	1,33	Slime.	43
55	Blump	0,67	0,9	2	1	2	0,5	0,85	1,5	0,6	0,4	Homme-Champignon.	46
56	Troll des Marais	2	1	1	1	0,75	1,5	2	0,75	2	4	Troll simiesque palmé.	24
n°	Nom	FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Description	Page

TABLE DES ESPÈCES LIMITÉES													
n°	Nom	FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Description	Page
1	Naga	1,5	1	1,5	1,5	2	1,5	1	2	0,75	0,75	Homme-serpent sorcier.	22
2	Lamie	2,5	1	0,5	1,5	1	2	2	1,5	1	1,5	Femme-serpent sorcière.	22
3	Centaure	3	1	0,8	1	1	2	3	1	1,5	9	Mi-homme mi-cheval.	14
4	Minotaure	2,5	0,75	1	1	0,75	2	2,5	1	1,25	1,5	Grand homme-taureau.	21
5	Garou	2	/	0,67	/	0,75	/	3	/	/	/	*des règles spéciales s'appliquent ici.	36
6	G'narrff	5	0,5	0,5	1	0,75	2	5	0,5	2	4	Homme-singe, ou Yéti.	37
7	Golem	2	0,75	1	0,67	1	2	10	0	1	10	Construction magique.	19
8	Troll des Cavernes (jeune)	3	1	0,75	1	0,5	3	3	0,5	2	8	Troll de pierre.	24
9	Troll des Rivières	3	1	0,85	1,5	0,75	1,25	2,25	0,67	2	4	Troll crocodilien.	25
10	Troll des Forêts	2,5	1	0,75	1	0,75	4	2,5	2	2	4	Troll simiesque.	25
11	Troll de la Jungle	2,75	1	0,75	1	1	4	3	1	2	4	Troll à la peau verte.	25
12	Troll-Loup	3,5	1	1	1	0,75	3	3,5	0,5	2,5	6,25	Comme son nom l'indique.	25
13	Arachnotroll	2,25	2	0,75	1,5	0,75	1	2,75	0,5	2	3,5	Troll-araignée.	25
14	Géant	5	0,75	0,5	0,8	0,5	5	5	1	5	25	Très grand et bête.	18
15	Vampire	2,5	1	1,5	1,5	1,5	2	1	1,5	1	1	Mort-vivant buveur de sang.	26

TABLE DES ESPÈCES UNIQUES													
n°	Nom	FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Description	Page
1	Troll des cavernes (vieux)	6	1	1	1	1	6	6	0,5	4	16	Troll des montagnes	24
2	Démon	4,5	1,5	0,5	1,5	1	5	4,5	3	1	2	Vilain et puissant.	15
3	Balroque	10	2	0,5	1	1	5	7	4	3	9	Démon de feu et d'ombre.	13
4	Jeune Dragon	5	1	0,5	2	2	1,5	5	1,5	H : 1,66 L : 2,5	20	Dragon au début de son parcours.	16
5	Dragon	25	3	0,5	1	5	5	50	2,5	H : 3 L : 4,5	50	Dragon dans la fleur de l'âge.	16

4. LISTE DES ESPÈCES

Là, j'entre dans le dur, dans le vif du sujet, dans les ennuis et dans une nuit probablement longue¹. Je vais passer en revue chaque espèce du livre de règles et du *Livre de la Terre des Trolls*, et noterai mes modifications personnelles ainsi que mes remarques pour les justifier ; je ne fais pas cela que pour l'équilibrage, je tiens aussi à faire de ces modificateurs des éléments d'histoire !

Aussi, certaines espèces auront droit à des règles spéciales pour mieux refléter leurs spécificités.

De plus, vous noterez que je me permettrai d'inclure un modificateur à l'Attribut de Vitesse, ce que Ken St Andre n'a pas fait pour une raison qui m'échappe. Certes, j'ai compris que c'était plus une mesure du temps de réaction, et que par conséquent il n'y a que peu de différence entre les espèces. Néanmoins, je trouve qu'on peut faire de cet Attribut un élément narratif pour certaines espèces en particulier.

Pénultièmement, j'ai ajouté de nouvelles espèces à celles, déjà nombreuses, des livres de T&T. J'espère que cela pourra satisfaire encore plus de goûts.

Enfin, il ne me reste qu'à vous avertir que ce travail n'est que le reflet de ma vision personnelle de la Terre des Trolls. Je n'ai pas lu tous les livres ou toutes les aventures, et je peux donc différer dans ma description d'une espèce de ce qui a été décrit ailleurs. Je peux même donner des détails inédits lorsque je laisse dériver mon imagination. Bref, voyez cela comme une version alternative des espèces de *Tunnels et Trolls*.

HUMAIN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Adaptable. Les humains peuvent relancer toute mise à l'épreuve ratée. Cependant, la MEP relancée n'accorde aucun Point d'Expérience.

Ici, pas de surprise. Cependant, j'ai eu à cœur de donner aux humains la règle spéciale donnée par Ken St Andre dans le *LTT*, c'est à dire la relance des MEP, car cela permet de leur donner un avantage, surtout au niveau 1.

¹car j'ai écrit la partie précédente après la rédaction de tout ce qui va suivre. Et ça m'a pris plus d'une nuit.

ELFE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,9	1,5	0,67	1,5	1	2	0,67	2	1	0,67	1,28

Là, il y a de la place pour un long débat. J'ai en effet changé pas mal de choses dans les modificateurs. Pourquoi ? Cela tient, comme tout autre chose, à ma vision personnelle de cette espèce. Déjà, commençons par la Force. Je m'imagine bien que comme les Elfes sont plus frêles (voir la CONS) que les humains, ils sont aussi un peu moins costauds.

Par contre, l'écrasante majorité des représentations d'Elfes leur donnent une Dextérité hors du commun.

Pour la Chance, j'ai pris le contre-pied de l'original, mais j'ai mes raisons. Certes, les Elfes proviennent d'un monde de Féerie, ce qui devrait leur donner une grande chance. MAIS je trouve que les Elfes doivent être malchanceux. Déjà, dans les différents univers, leur histoire est souvent remplie de tragédies (même dans la Terre des Trolls ils ont un lourd passé). Ensuite, leur existence tend vers la malchance en raison de leur longévité. C'est mathématique : plus vous vivez longtemps, plus la probabilité qu'il vous arrive un tragique accident (c'est-à-dire la malchance) augmente. Un elfe pourra sortir de la douche sans problème des centaines de milliers de fois, mais au bout de 1 ou 2 millions de fois, il est fort à parier qu'il finira par glisser sur une savonnette et se rompre le cou. C'est les probabilités. Enfin, il ne faut pas oublier que plus on vit longtemps, plus on vit de choses *désagréables* ; souvenez-vous de votre tempérament d'enfant par rapport à votre présente humeur et vous verrez ce que je veux dire : les années et les malheurs ont sans doute attaqué votre enthousiasme et votre innocence, voire votre optimisme. Maintenant, pensez aux Elfes, qui vivent l'équivalent de plusieurs vies humaines ; à ce prix-là il y aurait largement de quoi déprimer et d'être fatigué de la vie, et ce d'autant plus que les Elfes sont assez émotifs. Et je ne me trompe pas car on dit souvent des Elfes qu'ils sont prompt à la mélancolie. Or ce tempérament attire la poisse comme ce n'est pas permis. Pour toutes ces raisons, je pense que les Elfes devraient avoir moins de Chance que les Humains.

Cependant, s'il y a bien une chose que je veux voir briller chez les Elfes, c'est leur Vitesse. Ces gens-là ont des un temps de réaction et des réflexes surhumains, et avec leur Dextérité, cela en fait de fins bretteurs.

Pour l'Intelligence des Elfes, laissez-moi rire. On nous rebat sans cesse les oreilles (pointues) avec la sagesse des Elfes et leur savoir ancestral et qu'ils sont plus raisonnables que les humains et gnagnagnaetgnagnagna. Moi je vous le dis, cette apparente excellence intellectuelle provient en réalité d'un privilège de classe. En effet, c'est facile d'avoir l'esprit affûté quand on vit des milliers d'années pour pouvoir lire tous les livres et qu'on habite dans une communauté pacifique et bienveillante à l'égard des individus (ce qui permet d'avoir le *loisir* de lire les livres). Forcez un Elfe à devoir faire les trois huit sur les docks à porter des cageots de patates, et après quelques temps son beau verni de sagesse aura disparu, et vous le retrouverez comme les autres dans le caniveau après avoir bu sa paye. En plus, l'histoire regorge de cas où

des Elfes, en tant que peuple ou qu'individus, ont pris les décisions les plus catastrophiquement stupides. Pensez à l'expédition guerrière des Noldor en Terre du Milieu, ou à l'entêtement du mage Khazan à discriminer les espèces « monstrueuses ». Non, les Elfes n'ont à la base pas plus de jugeote que les humains, il faut arrêter avec cette idée. Par contre, ils vivront assez longtemps pour pouvoir dépasser le savoir et la sagesse des simples mortels, mais cela leur demandera de l'entraînement, comme pour un humain.

Pour le Charisme des Elfes, je ne trouve rien à redire. Ils ont de la prestance et de la beauté. C'est justement ça qui peut les rendre bêtement arrogants, donc attention.

Quant à la Constitution des Elfes, pareil, je ne change rien. Ils sont, comme je l'ai dit, plus frêles que les humains. Mais comme ils sont taillés comme des gymnastes, je pense qu'on ne les plaindra pas trop.

Idem pour le Fluide, c'est clair qu'ils sont bien pourvus de ce point de vue-là, les textes insistant là-dessus à plusieurs reprises.

Tout ce travail de réflexion acharné nous donne une moyenne finale de... 1,28. C'est à dire 0,05 points de moins que l'original. Ce n'est pas une grande différence, mais vous noterez que maintenant, les Elfes ont de vraies faiblesses, alors qu'auparavant il n'y avait presque que des avantages à choisir un Elfe.

FÉE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,25	1,33	2	1,67	1	1,25	0,25	2	0,1	0,01	1,22

Vol de Fée. La Fée peut voler avec ses petites ailes. Je rappelle que si une fée transporte plus de la moitié de son poids autorisé elle ne peut plus voler.

La Fée est un cas un peu compliqué. Premièrement, je suis plutôt d'accord avec les modificateurs de base : il est logique qu'une Fée soit faible et chétive, et qu'en conséquence sa Force et sa Constitution soient grandement diminuées. Comme c'est littéralement une créature féerique, son avantage en Chance est justifié. C'est le but de la féerie de dépasser l'ordinaire, et donc de ne pas être écrasé par la fatalité. Étant des créatures plus ou moins magiques, il est acceptable de leur conférer un grand Fluide. J'étais plus réservé sur la Dextérité : une Fée est-elle plus agile et adroite qu'un humain ? Après réflexion, je conviens qu'il est aussi logique que les Fées aient une grande Dextérité, car cela leur est nécessaire pour voler dans tous les sens sans s'écraser ! Mais à part cet aspect, il n'y a pas de raison de penser que les Fées sont beaucoup plus adroites. J'ai donc fait le choix de reporter une partie du bonus de Dextérité sur le bonus de Vitesse, parce que le temps de réaction est aussi primordial pour voler rapidement. En plus, il est prouvé que les bestioles volantes comme les mouches perçoivent le monde au ralenti, ce qui pourrait aussi s'appliquer aux Fées, ces êtres si véloce.

Par contre, j'ai un problème avec leur bonus de Charisme. Certes, la plupart des Fées peuvent être considérées comme mignonnes par beaucoup. Certaines peuvent même être belles, voire envoûtantes (mais c'est plus rare). Du fait de leur féerie, elles ont une aura particulière, qui enchante un peu le monde autour d'elles. Cependant, le Charisme ne se constitue pas que de cela. Le Charisme mesure avant tout la force de persuasion et les capacités de meneur. Et là, même si la beauté entre en compte, les Fées sont désavantagées par leur (toute) petite taille. Ce sont les créatures les plus minuscules du jeu, alors je doute que beaucoup les prennent au sérieux. Est-ce que la mignonnerie d'une Fée pourrait lui octroyer une ristourne chez le marchand ? Est-ce que son adorabilité en fait un choix idéal lorsqu'il faut élire un commandant ? Est-ce qu'une fée pourrait séduire un ambassadeur au point de lui soutirer des secrets d'états ? Hélas, le fait que la plupart des espèces considèrent les Fées comme des mascottes attendrissantes, et que les autres les voient comme des nuisibles sans cervelle ou comme des amuse-bouches, joue en leur défaveur. Cependant, le Charisme mesure aussi la force de caractère, et à cet égard, je ne peux nier que les Fées n'en manquent pas : comme elles sont têtues, insouciantes, et parfois même inconséquentes, elles peuvent faire preuve d'un certain culot qui peut ébranler les interlocuteurs. La plupart des gens savent que quand un Seigneur des Ténèbres parle de ses plans de domination/destruction/privatisation du monde, on écoute. La Fée, elle, sera la seule à l'interrompre dans son élan pour l'insulter, ou pour lui demander où sont les toilettes. Pour toutes ces raisons, les Fées méritent d'avoir un modificateur de Charisme un peu plus élevé que les humains.

Je passe sur l'intelligence des Fées. Elles sont nos égales dans la bêtise comme dans la sagesse.

Tout cela nous donne une moyenne de 1,22. Cela est moins élevé que pour les Elfes, c'est donc acceptable. Qui plus est, le fort malus en Force et en Constitution des Fées viendra à coup sûr tempérer leurs points forts.

HOBBIT										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,5	1,5	1,5	1	1	1	2	1	0,5	1	1,19

Je suis d'accord avec les modificateurs de base des Hobbits. Fut un temps, je me demandais s'il ne fallait pas leur appliquer un malus de Charisme pour représenter le fait qu'on ne les prenait guère au sérieux du fait de leur petite taille. De plus, les Hobbits tendent à vouloir rester discrets, surtout avec les grandes gens. Puis je me suis souvenu que les Hobbits étaient aussi réputés pour leur courage et leur bravoure, un trait de caractère qui tend inmanquablement à forcer le respect des autres. L'un dans l'autre, cela justifie qu'un hobbit ait un modificateur de Charisme dans la moyenne.

Je souligne quelques évidences : les Hobbits sont adroits (ce qui en fait de bons cambrioleurs), chanceux (un trait hérité de leurs racines féeriques), et surtout, ils sont résistants. Ils peuvent endurer beaucoup de coups durs en comparaison des espèces plus grandes (comment Bilbon et Frodon auraient pu si bien résister à l'anneau, sinon?).

A la fin, le seul malus de caractéristique des Hobbits est leur Force. Malgré cela, leur moyenne n'est que de 1,19, ce qui est fort acceptable.

LUTIN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,33	1,5	1,5	1	1,5	1	0,5	2	0,25	0,33	1,17

Magie Lutine. Les Lutins ne peuvent être que des Sorciers.

Téléportation Lutine. Un Lutin peut se téléporter à 15 mètres en payant 5 points de Fluide.

Trois choses me dérangent dans le profil des Lutins. Premièrement, je trouve que leur modificateur de Force est encore trop élevé pour justifier leur impossibilité d'être autre chose que des Sorciers. Après tout, ils font la moitié de la taille d'un Hobbit, sans pour autant avoir moins de force dans la version de base. Étant donné que cette espèce est, en quelque sorte, à mi-chemin entre les Fées et les Hobbits, j'ai jugé bon de refléter cela dans leur Force.

Deuxièmement, je trouve injuste et incohérent de ne pas donner aux Lutins davantage de Fluide, alors qu'ils sont précisément obligés d'être des Sorciers. En comparaison, rien n'interdit à une Fée d'être un Guerrier, alors qu'elle a un modificateur de Fluide de 2. J'ai donc décidé de donner le même avantage aux Lutins. Allié à leur Intelligence et à leur Dextérité élevées, cela leur donnera la puissance magique qui est décrite par les textes.

Enfin, je trouve peu logique que les Lutins aient plus de Constitution que les Elfes alors qu'ils sont encore plus chétifs. J'ai donc rectifié cela.

Cela nous amène à une moyenne de 1,17, ce qui est fort acceptable. C'est de plus légèrement supérieur à la moyenne originelle de 1,12 mais n'oublions pas que les Lutins ont à la fois une restriction de classe, de Force et de Constitution, éléments très impactants qu'il faut bien compenser.

NAIN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	1	0,67	1	1	1	2	0,67	0,67	2	1,17

Les Nains sont un des peuples dont j'ai préféré la description dans *Le Livre de la Terre des Trolls*. Leur nature de golems et l'amoralité de leur société en font une version des Nains très originale par rapport à la coutume des univers fantastiques.

Encore une fois, je suis somme toute d'accord avec presque tout le profil pour les Nains : leur donner une Force et une Constitution élevées est fort à propos, surtout s'ils sont faits à partir de pierre. De même, leur malus de Chance vient illustrer les ennuis qu'ils ont tendance à attirer (comme les dragons ou les trolls par exemple), et qui les ont rendu si sévères en tant que peuple. En fait, ils sont assez comparables aux Elfes dans leur rapport à la (mal)Chance, cela vient peut-être des conflits qu'ils ont partagé dans les divers univers où ils sont présents. Le Charisme est dans la moyenne, car si les nains sont assez disgracieux, il ne manquent pas pour autant de caractère, ce qui peut les rendre débonnaires ou effrayants, selon la situation.

Il y a toutefois un Attribut que j'ai modifié, c'est celui du Fluide ; si dans la Terre des Trolls, il existe bien des Nains magiciens, force est de constater qu'on en voit pas beaucoup. Selon moi, c'est leur rapport particulier à la pierre qui pourrait les rendre moins perméables à la magie. S'il peut donc y avoir des Sorciers Nains, ils sont juste moins nombreux, comme chez tant d'autres espèces.

Leur moyenne est finalement de 1,17. Ce n'est pas très au-dessus des humains, mais qu'on ne s'y trompe pas : le Nain a un gros avantage avec sa Force élevée, qui lui donne accès à des armes plus puissantes et des armures plus lourdes, alors que sa Constitution le rend plus viable dans les combats.

BALROGUE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
10	2	0,5	1	1	5	7	4	3	9	3,81

Le Balroque. Démon de feu et d'ombres. Sans doute une des créatures les plus fortes de la Terre des Trolls. Je n'ai en fait rien à redire à ses statistiques : le Balroque est en effet un des cas où son écrasante supériorité est parfaitement justifiée ; et sa seule faiblesse, la Chance, est due sans doute à son énormité qui l'empêche d'éviter les coups durs. Vous verrez comment gérer cela dans la section dédiée aux catégories d'espèces.

CENTAURE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
3	1	0,8	1	1	2	3	1	1,5	9	1,6

Le Centaure s'intègre plus facilement que le Balroque dans vos parties. Mais ses modificateurs lui donnent selon moi un grand avantage, avec une moyenne de base de 1,62. Passons donc en revue la validité de ses avantages.

Il est clair que les centaures doivent avoir une grande Force. Après tout, on peut penser sans risque qu'ils ont la même puissance que les chevaux, qui peuvent tracter des poids pouvant dépasser la tonne. Lui donner un multiplicateur de 3, pour une Force de 33 en moyenne, apparaît donc plutôt raisonnable.

De la même manière, on peut comprendre leur grande Constitution, au vu de leur taille. Il apparaîtrait mesquin de réduire ce bonus sans raison valable.

Quant à leur Charisme, force est de constater qu'un Centaure, ça en jette. Leur taille, leur force et leur allure doivent bien contribuer à forcer le respect de leur interlocuteur.

Alors, que faire pour éviter d'en faire un choix d'espèce évident en raison de ses excellentes statistiques ? Les Centaures auraient-ils des faiblesses cachées ?

En vérité, *Le Livre de la Terre des Trolls* ne décrit aucun éventuel travers des Centaures, qui ont l'air de combiner le meilleur de l'humain et du cheval. Du reste, je n'ai pas beaucoup de pistes pour équilibrer légitimement cette espèce.

Tout au plus, on pourrait arguer que les Centaures pourraient avoir moins de Chance. En effet, vu leur taille et la place qu'ils prennent, il leur doivent être difficile d'être épargnés par les pièges. Je me suis donc décidé à donner aux Centaures un léger désavantage en Chance, pour rendre les choses plus intéressantes. J'ai aussi pensé à leur réduire leur Dextérité (du fait du défi que représente le fait de coordonner non pas deux, non pas quatre, mais six membres), mais je me suis rétracté, car le *LTT* leur donne une bonne maîtrise des armes, puisqu'ils ont accès à des bras d'humain.

Ainsi, je pense que le meilleur moyen d'équilibrer l'avantage que représente le fait d'être un Centaure est encore de le placer dans la catégorie des espèces limitées.

DÉMON										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
4,5	1,5	0,5	1,5	1	5	4,5	3	1	2	2,69

Les Démons étant d'origine incertaine (ils viennent tous d'une autre dimension), ils peuvent se présenter sous une multitude de formes. Cependant, il y a une chose qui semble clair ici : ils sont très forts. Logique, sinon pourquoi des Sorcier investiraient autant pour les invoquer et les lier à leur service ?

Le Démon est une de ces créatures qui est si puissante que je n'ai pas de raisons de modifier ses caractéristiques. En fait, j'ai même augmenté sa Vitesse car je pense qu'il a aussi des réflexes surhumains.

DIABLOTIN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,5	1	1,5	1	1,5	0,5	0,5	1,5	0,33	0,33	1

Sorts de Diablotin. Tous les Diablotins maîtrisent les sorts *Emmerdement Maximal* et *Pouf !* (voir page 251 du *Livre de la Terre des Trolls*).

Figurez-vous qu'en l'état actuel, le Diablotin a une moyenne de 1, donc parfaitement équilibré avec l'humain. Pour pouvoir le rendre attrayant par rapport aux autres espèces, il dispose de ses deux sorts innés, qui peuvent lui être utiles.

Si vous voulez un peu de contexte, sachez que les Diablotins ne sont pas de petits démons, mais bien une espèce naturelle, plus proche des Gobelins. On leur a sans doute donné ce nom en raison de leur propension à jouer de mauvais tours. Leur magie innée et leur Chance élevée pourrait suggérer une liaison avec les espèces féeriques (ils peuvent après tout se téléporter naturellement comme les Lutins).

Par contre, je ne sais pas pourquoi ils sont si intelligents. Rien dans leur description ou dans leurs manières ne laisse supposer cela. Je préfère laisser leurs attributs en états, j'ai trop peur qu'ils me fassent un mauvais coup.

DRAGON										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
25	3	0,5	1	5	5	50	2,5	Hauteur : 3 Longueur : 4,5	50	11,5
JEUNE DRAGON										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
5	1	0,5	2	2	1,5	5	1,5	Hauteur : 1,66 Longueur : 2,5	20	2,31

J'adore les Dragons. Depuis toujours, mon rêve est d'en être un. Alors, vous pensez bien que si un jeu de rôle me propose la chose, je ne vais pas refuser. De fait, c'est bien cette idée qui m'a amené à écrire des règles personnalisées pour jouer les dragons, que vous trouverez plus loin dans ce document. De cette idée a découlé le projet de réviser tous les profils pour T&T.

Je n'ai pas touché aux profils originaux, sauf pour deux éléments. Premièrement, j'ai ajouté des modificateurs précis de taille, spécifiant la longueur et la hauteur des dragons. Notez bien que vous n'avez besoin que de faire un seul jet pour la taille et le poids de votre dragon ! Ainsi, si vous lancez un 11 pour la taille et le poids, votre dragon adulte fera $(1,73 \times 3) = 5,19\text{m}$ de haut, $(1,73 \times 4,5) = 7,78\text{m}$ de long et pèsera $(82 \times 50) = 4100\text{Kg}$. Notez aussi que la longueur du Dragon inclut sa queue.

Deuxièmement, j'ai précisé leur Vitesse. Pour une fois, le Jeune Dragon est avantagé par rapport à son aîné ; en effet, il me plaît bien d'imaginer les Jeunes Dragons frapper à la vitesse de l'éclair, tandis que les adultes ne sont plus aussi vifs qu'avant.

Si vous désirez des règles spécifiques pour jouer un Dragon, je vous invite à vous reporter au document que j'ai écrit spécialement à cet effet. Sinon, vous pouvez considérer qu'un Dragon n'a pas de restriction dans la classe qu'il peut choisir.

Ah oui, une dernière chose : j'ai fait le choix d'oublier le Dragon Cracheur de Foudre. Je trouve que faire un profil rien que pour cette variante est une idée bizarre.

ELFE NOIR										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	1,33	0,67	1,33	1,5	1,67	0,75	2	1	1	1,28

Les Elfes Noirs ont représenté un défi particulier. En effet, il existe deux versions de leur profil : un dans le livre de règles, l'autre dans le *Livre de la Terre des Trolls*. Donc, en plus de devoir faire un arbitrage entre les deux, j'ai dû les comparer avec mon profil de l'Elfe. Je ne savais guère à quel saint me vouer.

Pour résoudre mon problème, je m'en suis tenu à cette question : *de quelle manière une vie passée dans les souterrains pourrait changer les capacités d'un Elfe ?* En effet, le profil « classique » de l'Elfe peut s'appliquer tant aux Elfes des Mers qu'aux Elfes de la Forêt, car ils vivent tous deux à la surface. Par contre, les souterrains sont un environnement radicalement différent, ce qui justifie que des différences soient apparues chez les Elfes Noirs.

Ainsi, l'Elfe Noir a un peu plus de Force et de Constitution que l'Elfe, en raison des travaux de minage que la vie souterraine impose. L'E.N. a en contrepartie moins de Dextérité, car les tunnels empêchent de pouvoir bouger son corps autant qu'à la surface ; les Elfes peuvent courir et faire naturellement de l'exercice pour gagner en adresse, mais les E.N. doivent plus souvent rester voûtés et marcher prudemment, à la file indienne dans les tunnels. Les E.N. ont également un peu moins de Vitesse, car leurs sens ont pu pâtir de leur vie sous la terre : l'obscurité et l'écho sont en effet confusants et au fil des générations cela a dû se faire ressentir sur le temps de réaction des Elfes Noirs. Il est dit par contre que les E.N. ont une grande connaissance de la magie noire, alors j'ai gardé leur modificateur de 1,5 en Intelligence. Je les imagine comme étant plus posés que leurs cousins d'en haut, plus rusés, plus sages, mais aussi plus cruels et tordus. Le Charisme des E.N. résulte de la moyenne des deux autres versions et reflète, selon moi, leur beauté naturelle et leur capacité à intimider. Ils sont cependant moins charismatiques que les Elfes, car la plupart des autres espèces peuvent se sentir mal à l'aise en raison de leur mauvaise réputation (si vous voulez savoir, c'est les Nains qui en sont à l'origine).

Ce qui nous donne une moyenne de... 1,28. Exactement la même que pour les Elfes. Ce n'était pas volontaire, mais cela vient renforcer l'idée que ces Elfes se sont adaptés aux souterrains sans que leur structure dans l'ensemble ne soit modifiée.

GARGOUILLE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	1	0,75	1	1	1,33	0,75	1	0,75	0,67	1,1

Vol de Gargouille. Les Gargouilles peuvent voler.

Les Gargouilles sont l'espèce humanoïde ailée qui règne sur l'est du continent du dragon. Elles ont une moyenne de 1,1 - inutile donc d'ajouter des changements à leurs caractéristiques. Ma version comporte une différence sur le modificateur de taille des Gargouilles, qui représente maintenant mieux leur aspect voûté.

GÉANT										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
5	0,75	0,5	0,8	0,5	5	5	1	5	25	2,32

Inculture Géante. Un Géant ne peut être que de type Citoyen.

J'ai baissé les modificateurs de Dextérité et de Vitesse du Géant pour le rendre plus conforme à sa description : celle d'une brute balourde et maladroite. Malgré ces défauts, le Géant a de gros points forts dans d'autres Attributs.

GNOME										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,33	1,5	1,5	1	2	0,67	0,33	1	0,33	0,33	1,04

Le profil des Gnômes est déjà équilibré et reflète très bien leurs capacités.

GOBELIN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,75	1,5	0,8	1,5	1	0,67	0,75	1	0,75	0,75	1

Le Gobelin est le premier exemple d'espèce dont la moyenne est inférieure à 1, c'est à dire à la moyenne des Humains. Cela doit être corrigé d'une façon ou d'une autre sinon cela dissuaderait les gens de jouer un Gobelin.

Je leur ai donc donné de meilleurs réflexes (Vitesse) et ai légèrement augmenté leur Charisme. En effet, même si les Gobelins ne sont pas vraiment pris au sérieux, ils sont toujours plus impressionnants que les minuscules diabolins. Enfin, j'ai diminué leur Chance pour coller au fait que, dans tout le multivers, cette espèce est quand même assez malchanceuse, de par la propension des aventuriers à les trucher sans états d'âme.

Cela donne une moyenne de 1 (plus précisément, de 0,995). C'est équilibré avec les Humains, et bien qu'ils n'aient pas la relance de la Mise à l'Épreuve des Humains, vous noterez qu'en moyenne ils pourront avoir un bonus de combat décent sans avoir de handicap pour la magie (enfin, si vous faites de bon jets...).

GOLEM										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	0,75	1	0,67	1	2	10	0	1	10	2,18

Construction magique. Le Golem ne peut lancer aucun sort et ne peut être ni Sorcier, ni Spécialiste, ni Parfait.

J'ai juste baissé la Vitesse des Golems, car ils sont toujours représentés comme étant un peu long à la détente. Cela donne une moyenne élevée, mais comme ils n'ont aucun Fluide (ce qui les rend très vulnérables à la magie), je considère que c'est équilibré.

GOULE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
3	1	0,5	1	0,67	0,5	2,5	1	0,67	1	1,27

En réalité, la Goule était bien dotée avec son profil de base. J'ai juste élevé son intelligence, car rien n'indique dans la description du *LTT* que les Goules soient demeurées. J'ai aussi baissé sa Constitution, car bien qu'elles soient coriaces, un modificateur de 3 était trop élevé pour une espèce censée être aussi frustrée. Sa moyenne talonne celle des Elfes, tout en ayant des points faibles pour la contrebalancer.

HARPIE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,5	1	0,75	1	0,67	1	1,5	1	1	0,5	1,05

Vol de Harpie. Les Harpies peuvent voler.

Une fois n'est pas coutume, les deux sources concernant les modificateurs des Harpies divergent. Plus précisément sur la Chance (1 ou 0,5), le Charisme (1 ou 2) et le fluide (1 ou 0,75). J'ai fait un arbitrage entre les deux, ce qui donne une moyenne très proche des humains. Les Harpies ont en contrepartie le pouvoir de voler.

HOBGOBELIN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	1,25	0,9	1	1	0,75	1	1	1	1	1

J'ai pas mal modifié le profil du Hobgobelin (pour rappel il s'agit d'une créature poilue un peu à mi-chemin entre le Hobbit et le Gobelin) car, de base son modificateur était négatif (0,88) sans capacité spéciale pour le compenser. Étant plus grands et donc plus semblables aux Humains, les Hobgobelins ont des modificateurs moins extrêmes. Ils gardent une certaine Dextérité des Gobelins, un léger manque de Chance et un Charisme passable (en raison de leur personnalité difficile comme décrite dans le *LTT*).

HOMME-RAT										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,5	1,25	0,75	2	1	0,5	1	1	0,33	0,33	1

Peste. Les hommes-Rats sont porteurs de la peste qu'ils transmettent via leur salive. Ils sont également immunisés à cette maladie. Ça a l'air grave comme ça, mais n'oubliez pas que dans un monde magique comme celui de T&T, il y a probablement un remède à la peste, fut-il magique. Si vous voulez représenter les effets de la peste en jeu, faites en sorte que le personnage qui en est victime subit -1D6 au maximum de tous ses Attributs (ne jetez le dé qu'une fois) jusqu'à ce qu'il soit guéri. Si la victime a un CM, elle perd 1d6 dés de combat à la place.

Quand j'ai remarqué pour la première fois le nom de cette espèce, je me suis tout de suite imaginé une créature semblable aux Skavens de Warhammer. Mais en réalité, les Hommes-Rats sont bien différents. Pour commencer, ils sont bien plus petits, faisant à peu près la taille d'un Lutin. Ensuite, ils ne sont

pas foncièrement maléfiques, se contentant de vivre leur vie dans les déchets et les égouts des villes. Cependant, ils sont capables de cruauté et de férocité. Pour le reste, je me les imagine comme des boules de poils pouvant marcher à quatre comme à deux pattes. Ils sont assez mignons, en fait.

KOBOLD										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,5	1,5	1	1	2	0,75	0,5	1	0,5	0,5	1,03

Métamorphe. Pour une dépense de 5 points de Fluide, les Kobolds peuvent se transformer en de petits animaux ou en de jeunes enfants. Ils peuvent également investir de petits feux tout en pouvant continuer à parler et entendre (toujours contre 5 points de Fluide).

Pour le Kobold, il m'est difficile de donner mon opinion sur ses attributs vu que j'ignore à quoi il ressemble. La tradition de D&D lui prête des traits reptiliens, mais le Livre de la Terre des Trolls les décrit comme des petits humanoïdes hideux à la peau couleur de pierre. Il faut dire qu'il y a beaucoup de représentants du petit peuple qui sont jouables à T&T et pour ces créatures folkloriques, il est parfois difficile d'avoir une idée précise de leur apparence et de leurs caractéristiques. En ce qui me concerne, j'imagine les Kobolds avec des formes rondes, comme s'ils étaient faits avec des galets. Ils ont un visage simple et sans nez. J'ai aussi formalisé leur capacité de métamorphose, qui est un chouette concept à mon avis.

MINOTAURE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2,5	0,75	1	1	0,75	2	2,5	1	1,25	1,5	1,44

Les Minotaures sont des gaillards grands et forts, c'est ce qui vient tout de suite à l'esprit et c'est ce que ce profil représente à merveille. Certes, sa moyenne de 1,44 en fait une espèce qui est moins équilibrée avec les autres, mais je pense qu'il est préférable de laisser son profil en l'état, pour rester fidèle à l'idée de base du minotaure, qui est surhumain. De plus, il faut bien que sa moyenne soit plus importante si on veut qu'il puisse rivaliser avec les Centaures (voir plus bas).

La seule réserve que j'émetts concerne son modificateur de Chance. Voyez-vous, dans le *LTT*, on nous dit que les Minotaures sont les ennemis jurés des Centaures. Ces derniers voient les Minotaures comme une espèce d'esclaves et ont de plus un avantage tactique au combat : leur mobilité, qui tend à leur donner l'ascendant. Étant donné que j'ai donné une Chance de 0,8 aux

Centaures, dois-je faire de même avec les Minotaures ? Après tout, en tant que représentants d'une espèce « monstrueuse » emblématique (c'est la star des labyrinthes), qui plus est dominée par les Centaures, on pourrait penser que les Minotaures n'ont pas beaucoup de Chance. A cela je réponds que les Minotaures ont pour eux quelque chose que beaucoup d'espèces malchanceuses n'ont pas : la joie de vivre. En effet, le *Livre de la Terre des Trolls* nous indique que les Minotaures ont un tempérament optimiste et des goûts simples. Cette sympathie me porte à croire que les Minotaures doivent être aussi chanceux que les Humains.

Maintenant, vous pourriez me demander comment j'arrive à évaluer la chance d'une espèce, et pourquoi j'ai l'air de confondre cela avec des choses comme la joie, la tristesse, le pessimisme ou l'optimisme. Eh bien c'est parce que je pense que dans un monde magique comme celui de la Terre des Trolls, la psychologie d'un individu ou d'un peuple doit avoir une incidence sur sa chance. Pour le reste, je m'applique à examiner si l'histoire de ce peuple dans les différents univers où il apparaît permet d'inférer s'il a de la chance ou non.

NAGA										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,5	1	1,5	1,5	2	1,5	1	2	0,75	0,75	1,5

LAMIE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2,5	1	0,5	1,5	1	2	2	1,5	1	1,5	1,5

Magie du Peuple Serpent. Un Naga ne peut être qu'un Sorcier. Décidez avec votre groupe de jeu si la restriction s'applique aussi aux Lamies.

Charmeurs de Serpent. Un Naga ou une Lamie peut contrôler un Serpent par télépathie. Définissez avec votre groupe de jeu une limite de taille à partir de laquelle le pouvoir ne s'applique pas (par exemple, pour les serpents mesurant plus de 10 mètres de long).

Il y a une légère discordance entre les sources concernant le Naga. J'ai fait un mélange des deux profils pour accentuer le dimorphisme sexuel entre les Nagas et les Lamies (pour que les deux genres soient vraiment différents, comme décrit dans le *LTT*), tout en leur donnant une moyenne identique. Je leur ait aussi donné une Vitesse reflétant leurs réflexes ophidiens. Cela augmente encore leur moyenne déjà élevée, mais je ne considère pas cela comme un problème car les Nagas/Lamies sont des créatures légendaires, même dans le monde fantastique de la Terre des Trolls. Ils sont connus pour leur puissance et on n'en voit guère à l'extérieur de leurs terres. C'est pour cela que je compte les inclure dans la liste des espèces limitées.

OGRE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	1	0,75	0,85	0,5	1,5	2	1	1,5	2	1,2

J'ai modifié le profil de l'Ogre pour le rendre plus bête et plus long à la détente, conformément à sa description dans le *Livre de la Terre des Trolls*.

ORQUE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,25	1	0,75	1	0,75	1	1,25	1	1	1,25	1

L'Orque a déjà un profil équilibré.

SIRÈNE / TRITON										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,33	1	1	1	1	1,25	0,85	1,25	1	1	1,08

Chant des Sirènes. Les Sirènes et les Tritons peuvent tous deux utiliser leur pouvoir de chant, tel que décrit page 210 du *Livre de la Terre des Trolls*.

Amphibie. Une Sirène/Triton peut respirer sous l'eau et dans l'air, et peut transformer sa nageoire caudale en une paire de jambes (avec ou sans palmes) pour une dépense de 5 points de Fluide par heure. A l'air libre, la peau des Sirènes et Tritons doit rester mouillée.

Les Sirènes et les Tritons ne sont pas simplement des humains à queue de poisson : en effet, leur peau est recouverte de petite écailles, ils ont des branchies de chaque côté de la tête, et leurs mains sont palmées.

A l'origine, le profil des Sirènes est assez ennuyeux : elles n'ont que des modificateurs positifs et aucune faiblesse. Je leur ait donc fait un nouveau profil pour les rendre intéressantes à jouer. J'ai réduit leur Constitution pour leur donner un handicap. Cela reflète en réalité la fragilité de cette espèce quand elle est à l'air libre. J'ai baissé leur Dextérité, car rien dans leur description n'indique qu'elles soient vraiment plus douées (en plus, à l'air libre elles ont tendance à être plutôt gauches). J'ai gardé un bonus de Force car elles vivent dans l'eau, qui est un milieu qui demande bien plus d'effort pour faire le moindre geste que la terre ferme. J'ai enlevé leur haute intelligence, pour la même raison que la Dextérité. J'ai augmenté leur Fluide, pas parce qu'elles ont une affinité magique (quoique), mais plutôt pour leur

assurer d'avoir assez de Fluide pour se faire pousser des jambes sans que ce soit trop ennuyeux dans l'expérience de jeu.

SKELL (HOMME-SQUELETTE)										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	1	1	1	1	1,5	1	1	1	1	1,06

Pour rappel, les Hommes-Squelettes (ou Skells) ne sont pas des mort-vivants, mais des humains dont les chairs sont transparentes (un peu comme celle des méduses), ce qui laisse leur squelette apparent.

Du reste, le livre de règles leur donne 1,25 en Charisme, alors que le *Livre de la Terre des Trolls* leur donne 1,5. J'ai choisi l'option la plus haute pour contrebalancer le fait que les Hommes-Squelettes n'ont pas la relance des Mep des Humains « classiques ».

TROLL DES CAVERNES (jeune)										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
3	1	0,75	1	0,5	3	3	0,5	2	8	1,59

J'ai préféré la version du *LTT* car elle donne plus de faiblesses au jeune Troll des Cavernes.

TROLL DES CAVERNES (vieux)										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
6	1	1	1	1	6	6	0,5	4	16	2,81

On l'appelle aussi le Troll des Montagnes. Ici, j'ai au contraire préféré la version du livre de règles, qui ne donne pas de malus de Chance au vieux Troll. Cela le rend d'autant plus puissant par rapport aux autres espèces de Trolls.

TROLL DES MARAIS										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	1	1	1	0,75	1,5	2	0,75	2	4	1,25

Le Troll des Marais ressemble à un gros gorille vert aux mains et aux pieds palmés.

TROLL DES RIVIÈRES

FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
3	1	0,85	1,5	0,75	1,25	2,25	0,67	2	4	1,41

Le Troll des Rivières a des traits crocodiliens. En conséquence, il est doué d'une bonne Vitesse.

TROLL DES FORÊTS

FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2,5	1	0,75	1	0,75	4	2,5	2	2	4	1,81

Les Trolls des Forêts ressemblent à d'énormes singes hirsutes. J'ai préféré la version du *LTT* car elle donne plus de faiblesses à cette espèce.

TROLL DE LA JUNGLE

FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2,75	1	0,75	1	1	4	3	1	2	4	1,81

Les Trolls de la Jungle ont la peau verte, souvent couverte de tatouages circulaires. J'ai donné plus d'Intelligence aux Trolls de la Jungle, car leur description indique qu'ils sont capables de former des sociétés plus complexes que chez les autres Trolls.

TROLL-LOUP

FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
3,5	1	1	1	0,75	3	3,5	0,5	2,5	6,25	1,78

Je ne trouve rien à redire au profil du Troll-Loup.

ARACHNOTROLL

FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2,25	2	0,75	1,5	0,75	1	2,75	0,5	2	3,5	1,44

L'Arachnotroll est mentionné dans le *LTT* mais n'a pas de profil. J'ai remédié à cela.

Pouvoirs des Trolls. Tous les trolls disposent de ces capacités :

Régénération Trollesque. A la fin de chaque tour de combat, un Troll récupère un nombre de points de Constitution égal à son niveau.

Peau de Pierre. Les Trolls ont une armure naturelle absorbant 5 coups par tour de combat. Le bonus d'armure des guerriers ne s'applique pas à cette armure (en d'autres termes, les guerriers ne peuvent pas doubler ces 5 points de protection).

Poings de Troll. Quand il attaque à mains nues, un Troll jette 3 dés, auquel il ajoute son bonus de combat.

VAMPIRE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2,5	1	1,5	1,5	1,5	2	1	1,5	1	1	1,56

Métamorphose Vampirique. Contre 10 points de Fluide, un Vampire peut se transformer en une nuée de chauve-souris ; il ne peut plus attaquer, mais devient très difficile à toucher ou à attraper (et en plus il peut voler). Contre 20 points de Fluide, un Vampire peut se transformer en une nappe de brouillard, ce qui le rend insensible aux attaques physiques (mais pas magique). Un Vampire ne peut se transformer qu'une seule fois par nuit, et peut mettre fin à l'enchantement quand il le désire. Toute métamorphose est annulée par le lever du soleil.

Hypnose Vampirique. Un Vampire peut tenter d'hypnotiser toute personne ayant un Fluide inférieur au sien. Pour réussir l'hypnose, le Vampire et sa victime font chacun une Mise à l'Épreuve de Fluide. Ici il ne faut pas atteindre un nombre mais faire un plus grand résultat que son adversaire. Si le Vampire obtient un résultat plus élevé, il domine sa victime pendant un nombre de tours (de combat, c'est-à-dire 2 minutes par tour). Mais si le Vampire perd la confrontation, il prend peur et doit tenter de fuir sa cible par tout les moyens, à chaque fois qu'il la rencontrera.

Régénération Vampirique. Un Vampire régénère jusqu'à la moitié de sa Constitution à la fin de chaque tour de combat, s'il passe ce tour à ne rien faire. Un Vampire ne meurt que si sa Constitution est amenée, en négatif, au décuple de sa Constitution maximale (exemple : -100 pour une Constitution maximum de 10).

Faiblesses Vampirique. Un Vampire est Vulnérable au feu, à l'ail et à l'argent : tout contact avec cette matière ramène sa Constitution à 0, ce qui le fait s'évanouir (mais comme c'est un mort-vivant, on a l'impression qu'il est mort). De plus, un Vampire doit boire quelques litres de sang par jour, sinon il dépérit : à la fin de chaque jour où il ne boit pas, il perd 5 points de Constitution, qui ne peuvent être regagnés d'aucune façon jusqu'à ce que le Vampire boive.

J'ai gardé le profil de base du Vampire en augmentant sa Vitesse. Le Vampire est réputé être très puissant, c'est pour cela que ça ne me dérange pas si sa moyenne est élevée, d'autant plus que je ne leur trouve pas de réelle faiblesse - ou plutôt, leurs faiblesses se trouvent dans la capacité du même nom. Notez aussi que toutes les espèces ne peuvent pas devenir des Vampires. La plupart d'entre eux sont à l'origine des Humains, des Elfes, des Hommes-Squelettes, des Orques, des Hobbits, des Hommes-Rats et des Minotaures.

OULZHAN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,25	1	0,85	1,5	1	0,85	1,15	0,67	0,95	1,1	1,03

Les Oulzhans sont un peuples de reptiles humanoïdes très portés sur la navigation. On les dit semblables aux vélociraptors, notamment grâce aux grandes griffes qu'ils ont aux pieds. Cependant, les illustrations leur donnent une tête davantage crocodilienne.

Ce qui est ballot avec les Oulzhans, c'est qu'ils sont largement décrits dans le Livre de la Terre des Trolls, et qu'ils jouent un grand rôle dans l'histoire de ce monde, mais le livre ne nous donne pas ses modificateurs d'Attributs. Je vais donc les déduire à partir de leur description.

En premier lieu, je donnerais une bonne Vitesse aux Oulzhans, non pas parce qu'ils peuvent courir très vite, mais parce qu'en tant que reptiles, ils ont sans doute de bons réflexes. Les Elfes et les Nagas ont une Vitesse de 1,5. Je pense que les Oulzhans seraient un peu moins dotés de ce points de vue-là, donc mettons-lui 1,5 pour commencer.

Un trait particulier du peuple Oulzhan est son faible nombre de magiciens. Par conséquent, il serait logique qu'ils aient peu de Fluide. Ainsi, quand un sorcier Oulzhan vient au monde, c'est parce qu'il a fait un lancer de dés particulièrement bon.

Je pense pouvoir déduire que les Oulzhan n'ont pas beaucoup de Charisme. En effet, ils sont montrés comme étant individualistes, ignorant la notion d'amitié et ayant tendance à voir toutes les autres espèces comme de la nourriture. Cela n'aide pas à se rendre aimable avec autrui.

Rien n'indique que les Oulzhans soient moins intelligents que les humains. Par contre, il y a débat sur leur Dextérité : sont-ils limités dans ce domaine à cause de leurs mains à trois doigts, ou bénéficient-ils au contraire d'une bonne agilité en raison de leur constitution athlétique et de leur maîtrise corporelle (ils se conduisent, je cite, « avec la grâce de vélociraptors ») ? En plus, ils sont considérés comme de bons guerriers, donc ils ne doivent pas être des manchots. J'ai décidé de leur donner une Dextérité de 1, pour finir.

Je pense que le mode de vie des Oulzhans, qui manœuvrent des bateaux et nagent fréquemment, leur donnent un avantage de Force, mais rien d'insurmontable.

Concernant la Chance, il faut examiner l'histoire des Oulzhans. Ce qui apparaît, c'est que ce peuple a su déjouer la fatalité en s'étendant rapidement et efficacement alors même que leur arrivée sur la Terre des Trolls était le fruit d'une catastrophe. Cependant cette expansion s'explique principalement par le manque d'empathie des Oulzhans qui se contentent juste d'exterminer

sans remords les plus faibles qu'eux. De plus, les Oulzhans pourraient souffrir d'un ordre social strict qui empêche l'action individuelle. Au final, je dirais que la propension à la violence et l'amoralité de cette espèce tendent à leur donner un malus de Chance, parce qu'une telle vie ne doit pas en faire de joyeux drilles.

Enfin, il y a la Constitution des Oulzhans. Leur peau écailleuse doit leur donner une certaine protection, mais à part ça, il n'y a pas d'autres indices dans les textes pour nous éclairer sur leur robustesse.

RHYNON										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2,25	0,75	0,75	1	0,75	1	2,25	1,25	1,5	2,25	1,25

Les Rhynons sont d'imposants humanoïdes à la tête de rhinocéros. J'ai juste inversé leurs modificateurs de Charisme et d'Intelligence, car le *LTT* les décrit comme étant peu vifs intellectuellement, alors que rien n'indique qu'ils soient peu charismatiques – au contraire, leur taille et leur force imposantes devraient leur assurer un minimum de respect de la part des autres.

SYLVAIN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,5	0,75	1,25	0,85	1,25	0,33	1,33	2	1	1,5	1,16

Les Sylvains sont des créatures décrites en page 183 du *Livre de la Terre des Trolls*. Il s'agit d'une espèce d'origine végétale bien qu'elle conserve une forme humanoïde. Personnellement, je me les représente comme des formes composées de branchages et de feuillage. Ce ne sont pas de simples « humains en bois » : par exemple leurs membres peuvent être composés de plusieurs branches collées ensemble. Comme les Sylvains poussent à la manière des végétaux, ils peuvent avoir des formes plus diverses que les espèces animales – imaginez-vous les bizarreries que peuvent parfois présenter les arbres en poussant de façon biscornue et vous aurez une bonne image de ce que je veux dire. Les Sylvains ont aussi une sorte de chevelure composée de fines feuilles semblables à des aiguilles de pin.

Concernant leur personnalité, il est intéressant de constater que les Sylvains ont une vision du vivant très différente de la notre. En effet, ils tendent à considérer tous les animaux comme de la nourriture, c'est à dire de la matière organique qui viendra alimenter le sol, et par conséquent leurs racines. C'est finalement un assez juste retour des choses de notre propre vision concernant les végétaux. Notez que cette description sous-entend que les Sylvains ont

toujours des racines, même s'ils ont des jambes pour se déplacer. J'imagine qu'ils doivent s'enraciner plusieurs heures par jour pour pouvoir pomper les nutriments du sol. Le *LTT* précise aussi que les Sylvains peuvent plier la végétation à leur volonté et la faire se mouvoir, mais je ne pense pas que cela fonctionnerait pour un seul Sylvain, en dehors de sa forêt natale.

A présent, donnons des modificateurs à notre cher Sylvain. Déjà, je leur donnerais un bon Fluide, étant donné que leurs facultés ont l'air assez surnaturelles ; ils doivent avoir un lien fort avec la magie naturelle.

Ensuite, je leur donnerai un malus en Dextérité et en Vitesse, car il est indéniable que leur métabolisme végétal doit les ralentir (dans le même genre, pensez aux Ents du *Seigneur des Anneaux*). Par contre, je leur octroie un bonus de Force et de Constitution. La Force s'explique par leurs membres en bois, qui doivent leur donner une préhension assez solide. La Constitution s'explique de la même façon, car ils ont une « peau » en bois bien plus solide que la peau molle de bien d'autres espèces. De plus, les Sylvains sont dépourvus d'organes conventionnels tel qu'un cœur, qu'un foie ou un pancréas, ce qui les rend moins sujets à un coup mortel. Enfin, ils ne ressentent que très peu la douleur, si on peut toujours appeler ça de la douleur à l'échelle de leur étrange fonctionnement.

Il nous est dit que les Sylvains ont une sorte d'intelligence collective ; dans ma version, je considère qu'il s'agit plus d'une télépathie entre les membres d'un bois et pas qu'ils sont une seule entité, car cela limiterait les possibilités d'aventure chez cette espèce. Par contre, je pense que ceci, allié à leur mode de pensée unique, devrait leur donner un petit bonus d'Intelligence.

Quant à la Chance des Sylvains, j'ai choisi de leur donner un bonus, en raison de leur lien à la magie naturelle qui les rapproche des créatures féeriques.

Reste le Charisme. A mon avis, il doit être assez médiocre chez cette espèce. Premièrement, parce que les Sylvains ont du mal à entrer en empathie avec les animaux comme vous et moi (et pour charmer/convaincre/impressionner les autres, c'est plus dur). Deuxièmement, j'imagine que la plupart des espèces ne doivent voir les Sylvains que comme des plantes vertes qui se mettent soudainement à bouger et à les insulter d'avoir jeté une ordure à ses pieds. Cependant je tiens à préciser que les Sylvains peuvent parfaitement parler, bien qu'ils ne pratiquent pas cette forme de communication entre eux.

GLUMM										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,5	1	1	1	1	1,5	0,75	2	1	0,5	1,22

Vol de Glumm. Les Glumms peuvent voler.

Nocturne. Les Glumms sont nyctalopes et ne supportent pas la lumière du jour, qui divise leur bonus de combat par 2 s'ils y sont confrontés.

Les Glumms sont des humanoïdes androgynes dotés d'ailes (dans leur dos) et recouverts d'un fin duvet. Je ne sais pas grand chose d'eux, si ce n'est qu'ils ont de bonnes manières et font de bons combattants. J'ai pensé à modifier leur profil, mais je pense que le handicap de la nyctalopie (qui les limite quand ils sont à la lumière du jour) rattrape plus que bien leur moyenne légèrement élevée.

HYÈNOÏDE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,33	1	0,67	1	1	0,75	2	1	1	1	1,09

Les Hyènoïdes sont des humanoïdes à tête de hyène (quelle surprise), surtout connues pour leur conflit souterrain avec les Hommes-Lézards. Dans d'autres univers de fantasy, on les appelle des Gnolls (bien que les Gnolls soient encore une autre créature dans la Terre des Trolls).

Je tiens à préciser, à titre d'aparté, qu'on dit souvent du mal des hyènes. Tout ça parce qu'elle mangent des cadavres, tout comme les vautours et les corbeaux. Pourtant, ces animaux sont très intelligents et adoptent une structure sociale complexe (et très injuste, il est vrai). En plus, comme tous les charognards, les hyènes préviennent la transmission des maladies en faisant disparaître les cadavres.

C'est justement la faculté à manger des charognes en putréfaction qui me donne envie d'octroyer aux Hyènoïdes une forte Constitution : après tout, leur héritage de hyènes doit leur donner une résistance aux maladies à tout épreuve. En contrepartie, je leur ai donné un malus de Charisme, car il est fort à parier, que, comme pour les hyènes de notre monde, les Hyènoïdes ne soient pas vus d'un très bon œil. Enfin, j'ai réduit leur Chance, car en raison de leur organisation sociale rude, les Hyènoïdes peuvent être assez malheureux.

TSÉ										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	1	0,5	2,5	1	0,5	1	1	1	0,67	1,06

Vol de Tsé. Les Tsés peuvent voler.

Pikouz. Pendant un combat, un Tsé peut tenter de piquer un adversaire pour boire son sang et récupérer de la Constitution. Pour ce faire, il doit être au contact de sa cible et réussir une Mise à l'Épreuve de Dextérité au niveau 1. Si la Mep réussit, jetez 2d6 : la cible perd autant de points de Constitution (ou de CM) et le Tsé récupère autant de points de Constitution que le résultat du jet. Un Tsé ne peut réussir une piqûre qu'une seule fois par jour (mais il peut faire plusieurs tentatives jusqu'à ce qu'il réussisse). Cela n'empêche pas le Tsé d'agir normalement à ce tour de combat.

Les Tsés sont, pour le dire simplement, des hommes-moustiques intelligents. Ils sont dotés de six pattes, quatre leur servant à marcher et deux leur servant à manier des outils. Notez que les membres postérieurs ne sont pas fixés sur le thorax mais à l'avant de l'abdomen effilé de cette espèce. L'abdomen est orienté vers le bas, à un angle de 35° environ. Après les pattes postérieures, le thorax est redressé à la verticale, et en haut du thorax sont fixés les pattes antérieures. Au-dessus du thorax, on trouve la tête du Tsé. Elle ressemble à celle d'un moustique, avec ses grands yeux, ses antennes, et bien entendu, sa longue trompe pointue qui lui sert à percer la peau de sa nourriture pour en boire le sang. C'est un fait, le Tsé n'a pas une belle apparence pour les autres espèces et sa parenté avec le moustique suffit généralement pour qu'il soit détesté par tout le monde. A tout le moins, les représentants d'espèces doués de sang ressentent un certain malaise en leur présence. Il faut passer beaucoup de temps avec eux pour voir leur bons côtés, car ils en ont : les Tsés ont un grand sens de la famille, notamment les parents qui prennent grand soin de leurs petits en s'assurant qu'ils aient toujours de bonnes quantités de sang pour bien grandir. Les Tsés pratiquent l'élevage avec brio, bien que leurs pratiques culinaires puissent choquer les âmes sensibles ; en effet, le sang étant bien meilleur lorsqu'il est chaud, il est nécessaire que l'animal soit abattu très peu de temps avant la consommation (s'il est abattu : chez les écoliers Tsés, emporter un lapin vivant pour le goûter est très commun). Cependant, les Tsés soucieux de ne pas faire s'évanouir les hobbits et les lutins peuvent aussi s'accommoder de sang réchauffé et assaisonné. La sanpe est d'ailleurs une entrée fort appréciée chez eux : il s'agit d'une soupe de sang relevée avec ce qu'on a sous la main : herbes, huile, poudre d'insecte, etc... Quant un Tsé part à l'aventure, il pourra aussi se contenter d'autres soupes et bouillies, mais elles seront moins nourrissantes et peu digestes pour lui. Notez que les Tsés adorent particulièrement boire du nectar, du sirop ou même du miel pour l'apéritif. L'alcool de fleur a aussi leur intérêt, mais il a tendance à les faire voler en zigzag, ce qui provoque des accidents.

Concernant les Attributs des Tsés, ils doivent hélas souffrir d'un malus de Chance et de Charisme, en raison de leur lien avec l'engeance détestée des

moustiques. Par contre, leur Vitesse est si prodigieuse qu'ils peuvent voir le monde au ralenti pour éviter les dangers (comme les savates, par exemple).

OURRRT										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	0,75	1	1	1	0,85	1	1	1	1,25	1,07

Quatre Bras. Un Ourrt peut avoir en main quatre objets à la fois, les restrictions normales s'appliquant. Par exemple il peut tenir quatre armes à une main ou deux armes à deux mains, tant que leurs valeurs de Force et de Dextérité sont en deçà de celles du personnage. Il peut aussi porter un ou plusieurs boucliers tant que sa Force le lui permet.

Je sais peu de choses des Ourrrts, si ce n'est qu'ils ont quatre bras, qu'ils sont chauves, et qu'ils ont la peau bleue et squameuse. Je sais aussi qu'ils sont les alliés des Tsés et des Nains du Feu (une sous-espèce de nains présente sur le continent de Zorr).

J'ai déduit de leur description qu'ils doivent être forts, mais que manier quatre bras peut être difficile (d'où le malus de Dextérité). Aussi, leur apparence squameuse pourrait leur donner un malus de Charisme.

ZOD										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,67	1,25	1	1,67	1	1,25	0,67	1	0,9	0,75	1,06

Vol de Zod. Les Zods peuvent voler.

En peu de mots, les Zods sont des hommes-aigles : ils ont une tête d'aigle et des ailes aux bras, mais ont également des mains (sans doute couvertes de plumes) au bout de leurs ailes. Ils ont aussi des courtes jambes (moitié moins longues que leurs bras) et des serres.

Les aigles sont connus pour leur vélocité et leur précision quand ils chassent (DEX et VIT). Ils sont également un symbole de fierté, donc leur donner un bon Charisme est logique. En échange, ils sont plus frêles que nous, car c'est le prix à payer pour pouvoir voler si bien.

NOCTULE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,9	1,25	0,67	1,15	1,75	1,5	0,67	1	1	0,9	1,11

Vol de Noc. Les noctules peuvent voler.

Selon le *Livre de la Terre des Trolls*, les Noctules ressemblent à des Elfes très sveltes avec des ailes de chauve-souris (en plus de leurs bras). Les femelles ont de petites cornes sur le front, et les mâles ont une calotte osseuse couvrant une grande partie de leur crâne.

Les modificateurs d'Attributs que je leur ai donné en font des créatures belles et intelligentes, mais moins portées sur le combat que beaucoup d'espèces.

AYRE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,15	0,85	1	1	1	1	1,33	1	1	1	1,04

Vol d'Ayre. Les Ayres peuvent voler.

Les Ayres sont des humanoïdes volants à ailes d'aigle (ils ont aussi des bras) et sont recouverts d'un fin duvet. A part cela, ce sont des voisins des Noctules avec qui ils ne s'entendent pas beaucoup. A part cela, je n'en sais que très peu à leur sujet.

AVHERSIEN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Vol d'Avhersien. Les Avhersiens peuvent voler.

Les Avhersiens sont tout simplement des humains ayant des ailes d'oiseau dans leur dos.

SELKIE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	1	1	1	1	1	1	1	0,9	0,9	1

Peau de Phoque. Les Selkies ressemblent à des phoques, mais ils peuvent enlever leur peau pour prendre une apparence plus humaine (voir la description ci-dessous).

Aquatique. Les Selkies peuvent nager plus vite, plonger plus profondément et plus longtemps qu'un humain, quel que soit la forme qu'il revêt.

Les Selkies sont un peuple océanique ressemblant à des phoques. Cependant, ils ont la faculté étonnante de pouvoir enlever leur peau de phoque pour prendre une forme humaine. Physiquement parlant, on ne sait pas comment cela fonctionne ni même si c'est magique (bien que ce dernier point soit probable). Le *LTT* nous précise ceci : « Sous leur forme humaine, les Selkies se distinguent des humains ordinaires par leurs immenses yeux noirs et leur tête recouverte de cheveux courts et fins comme ceux d'un nouveau-né. Les doigts des Selkies ne sont pas aussi palmés que ceux des tritons et des sirènes ». Notez enfin que si un Selkie perd sa peau de phoque, il ne pourra plus quitter sa forme humaine.

CUDA										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	1	0,75	1	0,75	2	0,66	0,1	1	1	1,03

Amphibie. Les Cudas peuvent nager et respirer sous l'eau comme dans l'air. Cependant, un Cuda meurt après avoir passé 3 jours hors de l'eau.

Les Cudas sont des humanoïdes à tête de barracuda. Ils sont organisés en clans, sont rusés, gloutons, et ont un odorat et une ouïe développée.

DAKK										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	1	0,8	1	1,1	0,75	2	1,1	0,67	0,8	1,22

Les Dakks sont une espèce très proche des Nains. On les appelle les Nains Noirs en raison de leur couleur ébène. Ils ont des petites oreilles en pointe et des petits yeux bridés. Outre ces différences physiques, les Dakks ont aussi une tout autre culture que les Nains : ils aiment la sorcellerie, préfèrent les robes colorées aux armures, et les couteaux, dagues et autres épées courtes aux haches et aux marteaux. On ne voit pas beaucoup de Dakks

à la surface, sans doute parce que leurs royaumes sont situés très loin sous la terre.

PIXIE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,33	1,25	1	1,67	1	1,5	0,33	1	0,1	0,01	1,01

Vol de Pixie. Les Pixies peuvent voler.

Les Pixies sont de petits humanoïdes insectoïdes, dotés d'un exosquelette et d'ailes d'insecte. Les Pixies sont réputés pour avoir un sale caractère et être assez agressifs. De fait, ils apprécient le goût du sang et ont un grand intérêt pour les poisons.

J'ai augmenté leur Force, car il est logique pour moi qu'ils soient plus costauds que les Fées, leurs rivales. Je leur ai donné une bonne Vitesse pour la même raison que les Fées. J'ignore par contre ce qui leur vaut ce grand Charisme – peut-être qu'ils sont intimidants et n'hésitent pas à menacer autrui des pires sévices.

FARFADET										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,5	1,5	1,5	1	1	0,85	0,5	2	0,25	0,33	1,11

Téléportation. Un Farfadet peut se téléporter à 15 mètres en payant 5 points de Fluide.

Les Farfadets sont très proches des Lutins, à ceci près qu'ils n'ont pas les traits enfantins et l'air innocent de leurs cousins. Leur peau est par ailleurs plus tannée.

Le *LTT* nous dit d'appliquer aux Farfadets les mêmes caractéristiques que celles des Lutins. Pour moi ce n'est pas suffisant au regard des différences entre ces peuples. Ainsi j'ai fait quelques modifications : le Farfadet est un peu plus fort que le Lutin, mais est moins Intelligent et moins Charismatique, signe de la déchéance de cette espèce. En contrepartie, les Farfadets n'ont pas la restriction de ne pouvoir être que des Sorciers, au contraire des Lutins.

POLICANI										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,85	1,25	1	1	0,9	1,25	1,25	0,85	0,9	1	1,04

Les Policani (cela s'écrit bien comme ça au pluriel) sont des hommes-chiens, ce qui ne les empêche pas d'avoir des chiens de compagnie et de les apprécier plus que les autres espèces.

Le profil de base du Policani (ou Policano ? Je ne sais pas) est assez désavantageux avec beaucoup de malus par rapport aux bonus, pour une moyenne de 0,97. J'ai tenté de rester dans l'esprit du profil d'origine, en levant les modificateurs de 0,8 à 0,85. J'ai par contre annulé le malus de Constitution, car soyons sérieux, une espèce apparentée aux chiens a de plus grandes chances de résister aux maladies que les humains, j'ai donc voulu représenter cela.

GAROU			
<i>Modificateurs à appliquer aux Attributs actuels quand le personnage se métamorphose.</i>			
FOR	CH	INT	CONS
2	0,67	0,75	3

Métamorphose. Un Garou peut se transformer volontairement sous sa forme animale pour une dépense de 4 points de Fluide. Si le Garou est exposé à la lumière du jour, toute métamorphose prend fin et/ou est impossible. Le Garou peut mettre fin à la métamorphose quand il le souhaite, sauf en cas de pleine lune.

Pleine Lune. Lors d'une nuit de pleine lune, tout Garou se métamorphose automatiquement et ne pourra reprendre sa forme d'origine que lorsque la lune se sera couchée.

Régénération. Un Garou, sous sa forme animale, récupère après chaque tour de combat un nombre de points de Constitution égal à sa Chance.

Griffes Terribles. Sous sa forme animale, un Garou suit les règles du combat à mains nues, mais il jette 3 dés au lieu d'un, auxquels il ajoute son bonus de combat.

Le cas des garous est particulier, car il s'agit d'une condition qui vient se rajouter à l'espèce du personnage, les multiplicateurs n'interviennent donc pas à la création de l'aventurier mais en cours de jeu. Quand un Garou se transforme, les modificateurs que vous voyez ci-dessus s'appliquent aux Attributs actuels du personnage.

G'NARRFF

FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
5	0,5	0,5	1	0,75	2	5	0,5	2	4	1,91

Les G'narrffs sont appelés Yétis par les autres peuples. En effet, il s'agit d'un peuple d'énormes hommes-singes habitant les montagnes (ceux vivant en haute montagne ont une fourrure blanche). Ils disposent d'yeux jaunes et d'une paire de petites cornes qui les distinguent des autres grands singes.

Le Livre de la Terre des Trolls nous dit que les Yétis peuvent comprendre d'autres langues, mais pas les parler. Je vous conseille de ne pas tenir compte de cette règle sauf si vous y tenez vraiment.

BONNET ROUGE

FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,5	1,5	1,5	1	1,25	0,75	0,67	1,25	0,33	0,1	1,05

Les Bonnets Rouges sont le penchant maléfique des Lutins. Ils ont une peau glabre, verdâtre écailleuse, parcourue de taches et de veines rouges, tandis que le haut de leur tête, la paume de leurs mains et la plante de leurs pieds sont rouge vif. Ils n'ont ni nez ni oreilles (ou plutôt, ils ont des petits trous à la place des oreilles). Enfin ils sont connus pour leur sens de l'humour cruel, et le goût pour les farces sadiques.

DÉMON DES ROCHES

FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,75	1,33	0,67	1,5	1	0,85	1,25	1	0,33	0,1	1,04

Peau de Roche. Un Démon des Roches a une armure naturelle lui prodiguant 12 points de protection. Ce bonus ne peut être doublé par la capacité relative aux armures des Guerriers.

Immunité aux Poisons. Comme ce nom l'indique, un Démon des Roches est immunisé aux poisons.

Les Démons des Roches sont bel et bien des petits démons (contrairement aux diabolins), dont la peau est très similaire à la pierre, dans laquelle ils peuvent se camoufler. A part cela, ils ont de petits yeux rouges pouvant voir dans le noir.

BABAOU										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2	0,75	1	1	1	0,85	1,5	0,66	1	1,5	1,09

Les Babaous sont des grands primates mélangeant les traits des humains, des singes et des ours. Ils ont des pieds, des mains et un visage humain. Leur corps est poilu, courbé, et ils ont des griffes d'ours. A part cela, ils ont une structure sociale et une culture développées, centrée autour du clan. Le nom d'un clan Babaou est secret, car un étranger le connaissant doit être considéré comme un ami du clan et traité en tant que tel.

Leurs modificateurs n'étant pas fournis, j'en ai fait des créatures fortes et résistantes, mais qui doivent souffrir d'un malus de Dextérité en raison de leurs doigts griffus et de leurs corps courbés. Aussi, leur isolationnisme doit les rendre peu à l'aise avec les étrangers, d'où le malus de Charisme.

HOMME-LÉZARD										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,75	1	0,75	1	0,5	1,25	1,75	0,75	1,5	2,5	1,09

Les Hommes-Lézards sont une autre espèce de reptiles humanoïdes, comme les Oulzhans. On confond parfois ces deux espèces, ainsi gardez à l'esprit que là où l'Oulzhan a la grâce et la sveltesse du vélociraptor², les Hommes-Lézards ont la masse et la robustesse du crocodile. Ma référence personnelle est celle des Kroxigors de Warhammer : de larges montagnes de muscles reptiliens.

A partir de maintenant, je vous présenterai les espèces que j'ai inventées pour Tunnels et Trolls.

ROGNAR										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,9	1,33	0,75	2	1	0,67	1	1	0,85	0,5	1,08

Queue Préhensible. Un Rognar peut tenir un troisième objet (arme ou bouclier) avec sa queue, tant que les valeurs combinées de FOR et de DEX de toutes ses armes n'excèdent pas les siennes, selon la règle normale. Cependant, le rognar ne peut pas porter un objet à deux mains en s'aidant de sa queue.

² Je sais que le vélociraptor n'est pas un reptile, mais c'est bien l'image du raptor de cette époque qui était à l'esprit des créateurs quand les Oulzhans sont apparus à T&T.

Les Rognars sont des rats bipèdes faisant à peu près la taille d'un homme. On les confond souvent avec les Hommes-Rats, cependant les Rognars présentent plusieurs différences notables avec leurs « cousins » (entre guillemets car aucun lien de parenté n'a jamais été prouvé). Pour commencer, ils sont plus grands, et feraient la taille d'un homme s'ils n'étaient pas voûtés. Deuxièmement, leur fourrure est moins douce et plus courte, et il leur est fréquent d'avoir des zones de peau à nu (typiquement le torse) en plus de leurs mains et de leurs pattes. Troisièmement, les Rognars ne cohabitent avec personne. Au lieu de vivre dans les déchets des autres espèces, ils ont fondé de grands empires souterrains situés parfois très profondément. Enfin, les Rognars sont bien plus méchants. Ou plutôt, ils ont le malheur d'avoir des dirigeants mégalomanes et cupides qui militent pour la suprématie des Rognars sur et sous la terre. En conséquence, les sociétés Rognardes sont très violentes, esclavagistes et militaristes, ce qui fait que la plupart des interactions entre les Rognars et les autres espèces se fait sous le prisme de la guerre. Cela leur donne une affreuse réputation, mais ce n'est pas représentatif du comportement des individus Rognars. Un aventurier Rognar peut être tout à fait tolérant et amical, bien qu'il puisse avoir du mal à se départir d'une méfiance naturelle envers les autres, en raison de la propagande à laquelle il a été soumis sur les autres espèces et du climat de paranoïa générale qui existe dans les empires Rognars.

REVENANT										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,5	0,85	0,85	0,85	0,9	1,5	2	1,25	1	1	1,22

Mort-Vivant. Un Revenant est très difficile à éliminer pour de bon. Un Revenant ne meurt que si sa Constitution est amenée, en négatif, au décuple de sa Constitution maximale (exemple : -100 pour une Constitution maximum de 10).

Un Revenant est un être (généralement humanoïde) ramené à la vie grâce à la magie. Il peut ainsi prendre plusieurs formes, en fonction de son degré de décomposition, allant du cadavre embaumé et (presque) présentable au squelette complètement décharné. Notez que les fantômes et autres spectres n'entrent pas dans cette catégorie car il faut au moins un corps à réanimer. Si vous voulez jouer un fantôme, passez à la section suivante. Ainsi, le Revenant est moins une espèce qu'une catégorie sociale, n'importe qui pouvant en devenir un. En tant que joueur, prenez bien soin de détailler l'apparence de votre personnage, et surtout pourquoi il a été ramené à la vie.

Hélas, le fait d'avoir décédé entraîne des conséquences néfastes sur la santé, comme la mort. Et, généralement, les cadavres ressuscités en gardent les séquelles : ainsi, ils sont moins agiles à cause de la rigidité cadavérique,

moins chanceux parce qu'ils sont morts, et un peu plus long à la détente car leur esprit n'a plus la vitalité d'antan. Par contre, ils peuvent imposer la peur, ont une relation particulière avec la magie (vu qu'ils vivent grâce à un enchantement) et sont beaucoup plus résistants, vu qu'ils ne ressentent plus rien et que leurs organes ne leur servent plus vraiment. Bien qu'un revenant puisse encore respirer par habitude, voire même manger ou boire, rien de tout cela n'est nécessaire à leur survie, car même leur cœur s'est arrêté. En fait, pour détruire un Revenant, il faut tout simplement l'oblitérer pour que le sortilège qui l'âme ne puisse plus relier ses parties ensemble.

Vous pouvez utiliser ce profil de trois façons :

1. Déjà, vous pouvez l'utiliser comme tel.
2. Ensuite, si vous avez un autre personnage qui est décédé dans une autre aventure, que diriez-vous de proposer à votre MJ d'en faire un mort-vivant ? Auquel cas, appliquez les modificateurs aux Attributs qu'avait le personnage avant sa mort.
3. Enfin, vous pourriez décider de jouer une espèce plus exotique et d'en faire un mort-vivant - en effet, ces modificateurs sont conçus pour un Revenant humain et risquent d'être incohérent si vous voulez jouer un Revenant d'une espèce très différente des humains, comme un zombi Hyènoïde ou un squelette d'Elfe, par exemple. Pour ce faire, appliquez les présents modificateurs aux modificateurs de l'autre espèce pour obtenir les modificateurs propres à l'espèce-Revenante que vous recherchez. Par exemple un Elfe Revenant aurait un modificateur de Chance de $0,67 \times 0,85 = 0,5695$ (arrondissez à la deuxième décimale si c'est important pour vous). Si vous optez pour la troisième technique, parlez-en avec votre MJ avant car il est fort probable que le personnage ainsi créé soit déséquilibré !

Maintenant, un dernier point concernant la santé des Revenants. Leurs blessures peuvent être soignées par des sorts, comme tout le monde, mais la médecine conventionnelle ne peut pas grand-chose contre leurs bobos. Pour soigner un mort-vivant, il faut généralement s'assurer que ses morceaux soient attachés ensemble et attendre que son enchantement le régénère de lui-même. J'ai pour principe qu'un personnage, quelle que soit son espèce, régénère un point de tous ses Attributs par tour de repos (c'est à dire 10 minutes), à condition d'être dans un état de repos absolu et dans un environnement favorable (pas en plein milieu d'un combat, par exemple, ni pendant l'exploration d'un tunnel).

FANTÔME										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	1	0,33	1	1	1,5	2	2	1	0	1,23

Mort-Vivant. Un Fantôme est très difficile à éliminer pour de bon. Un Fantôme ne meurt que si sa Constitution est amenée, en négatif, au décuple de sa Constitution maximale (exemple : -100 pour une Constitution maximum de 10).

Intangible. Une fois par jour, un Fantôme peut devenir intangible pendant 10 minutes. Il peut alors passer au travers des portes, des gens, bref de toute matière, et il devient insensible à toute attaque physique. En contrepartie, les attaques magiques lui infligent le double de dégâts. Enfin, il lâche tout équipement non-fantôme qu'il porte (voir ci-dessous). Le fantôme peut mettre fin à l'intangibilité à tout moment.

Équipement Fantôme. Le fantomatisme ne s'applique pas seulement à l'individu, mais aussi à quelques possessions qu'il avait de son vivant et qui sont revenues avec lui. Ainsi, à la création du personnage, vous pouvez désigner une tenue et un objet qui sont « fantomatiques » : Vous êtes toujours équipé de vos objets fantômes, même lorsque vous devenez intangible. Normalement, les objets fantômes sont personnels et ne quittent pas leurs propriétaires, ainsi il est presque impossible de pouvoir trouver et s'équiper d'un autre objet fantôme. Vous devez payer les objets fantômes que vous équipez à la création du personnage, car après tout, vous avez dû les acquérir de votre vivant !

Un Fantôme est un type particulier de Revenant qui n'est pas composé de matière. Ainsi, il se présente sous la forme d'un être translucide et ectoplasmique. Ils peuvent flotter au sol ou maintenir un contact entre lui et leurs pieds fantômes, mais ne peuvent pas voler naturellement, à moins de connaître un sort adapté. Par contre, les fantômes ne sont pas intangibles en permanence ; ils peuvent toujours entrer en contact avec la matière, et attraper des objets. Un fantôme peut donc aussi s'équiper d'armes et d'armures – pensez par exemple aux Nazguls de la terre du milieu.

Vous pouvez utiliser ce profil de la même façon que celui du Revenant ; référez-vous à la liste numérotée.

Pour pouvoir soigner un fantôme, on ne peut rien faire d'autre que d'attendre qu'il se régénère de lui-même ou lui appliquer des soins magiques. Par rapport aux Revenants, un Fantôme a la spécificité de disparaître complètement quand sa Constitution atteint 0. Il sombre dans l'inconscience et on ne sait pas ce qu'il advient de lui. Il ne réapparaîtra que lorsqu'il sera passé à 1 de Constitution.

HOMME-GRENOUILLE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,85	1,25	1	1,15	1	1	0,9	1	1	0,5	1,02

HOMME-CRAPAUD										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1	0,9	1	1,15	1,25	0,85	1,15	1	0,75	0,8	1,04

Amphibie. Les Hommes-Grenouilles et les hommes-Crapauds peuvent retenir leur souffle pendant 10 minutes. Ils peuvent aussi nager dans l'eau aussi bien qu'ils marchent sur la terre.

Les Hommes-Grenouilles et les Hommes-Crapauds sont deux espèces alliées au sein de la Confédération Batracienne. En conséquence, ils vivent ensemble dans les mêmes villages et se considèrent comme un seul peuple. Les différences physiques sont notables entre les deux espèces. Les Hommes-Grenouilles sont élancés, ont la peau lisse et colorée alors que les Hommes-Crapauds sont rabougris et ont une peau verruqueuse et terne. Les HG ont tendance à être plus extravertis, plus vifs et plus émotifs, tandis que les HC sont davantage calmes, voire stoïques, et sont plus réfléchis et sages que leurs cousins batraciens. Mais d'une manière générale, les batraciens sont d'un naturel sympathique, affable et curieux. Ils vivent généralement dans des villages pouvant atteindre des tailles importantes, qu'ils fondent dans une zone humide tel qu'un marécage, une mangrove, un delta, ou au bord d'un lac ou d'une rivière. Les batraciens aiment leur tranquillité et préfèrent rester isolés, raison pour laquelle on les trouve beaucoup dans les jungles. Mais si quoi que ce soit de belliqueux vient à menacer les batraciens sur leur territoire, alors ils se mettent sur le pied de guerre et deviennent des combattants très efficaces. Leurs tactiques de guérilla ont en effet chassé plus d'un assaillant imprudent. C'est d'ailleurs pour survivre à de telles menaces que la Confédération Batracienne fut instituée, et en dehors des périodes de guerre il n'y a pas de gouvernance centralisée des différentes communautés batraciennes.

Une dernière chose : les Hommes-Crapauds et Hommes-Grenouilles chantent merveilleusement bien.

SSASS										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,85	1,25	1	1,5	1	1	1	0,67	0,9	1,25	1,03

Les Ssasses sont une espèce d'hommes-serpents proches des Nagas. La principale différence entre eux est que le Ssass a une tête de serpent au lieu de la tête humanoïde du Naga. Bref, un Ssass a une apparence plus reptilienne qu'un Naga. Enfin et surtout, les Ssass n'ont pas de préférence particulière pour la magie, ils ne sont donc pas obligés d'être des sorciers.

Les Ssasses ont des apparences variées, et on peut en trouver de différentes couleurs et de différentes sortes, certains Ssasses ayant une collerette de cobra et d'autres ayant une cascabelle.

STRIGE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,9	0,67	1,15	1,25	1,25	1	0,85	1	0,85	0,85	1,01

Vol. Les Striges peuvent voler.

Les Striges ne doivent pas être confondus avec les affreux monstres du même nom, car il s'agit en fait d'une espèce d'hommes-hiboux, et ils ont de bien meilleures manières que leurs homonymes. Ils se tiennent redressés sur leurs deux pattes pourvues de serres, et ont le corps recouvert de douces plumes. Leurs deux bras sont également des ailes, et ils ont des mains en forme de serres au bout de celles-ci. Enfin, ils ont une tête de hibou ou de chouette. Ces créatures sont généralement pacifiques et ouvertes aux autres, mais leur mode de vie nocturne peut être gênant si elles cohabitent avec des créatures diurnes.

GLUANT										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,75	1,33	1,5	1	1	0,85	1	1	1	1,33	1,05

Flaque. Une fois par jour, un gluant peut modifier sa structure interne pour se liquéfier pendant 10 minutes et devenir une flaque, lui permettant de passer par un interstice très étroit, de l'épaisseur d'une feuille de parchemin. Il va sans dire que le Gluant lâche tout équipement qu'il portait dans le processus.

Les Gluants sont des organismes entièrement composés d'une matière ressemblant à de la gelée, que les mages appellent parfois « slime ». Ils pourraient donc par conséquent revêtir n'importe quelle forme, mais la

proximité avec les espèces humanoïdes leur a fait adopter une forme familière : deux bras, deux jambes, et une excroissance faisant office de tête. On se demande souvent comment les Gluants peuvent vivre, respirer, voir, sentir et entendre, car à première vue ils n'ont pas d'organes dans leur gelée : ni yeux, ni oreilles, ni bouche, ni cœur. En réalité, les Gluants ont bien des organes, mais ils sont à la fois transparents et microscopiques : il s'agit en fait de nuages de cellules réparties dans tout le corps qui ont chacune un rôle spécifique. Ainsi, la surface de la peau d'un Gluant est constellée de cellules captant la lumière ou les formes, et leur permettant donc de voir. Ils sont donc capables de voir depuis n'importe quel point de leur corps (idem pour les sons), mais ils ne voient cependant pas à 360°, leur cerveau ne pouvant pas gérer les informations de toutes ses cellules « oculaires » à la fois. Les autres organes fonctionnent selon le même principe : il y a des cellules auditives réparties partout dans le corps, des cellules liées au toucher à la surface de la peau, et des amas de cellules digestives qui rongent les aliments entrant dans le Gluant. Il y a aussi les cellules nourricières, qui transportent et répartissent les nutriments entre toutes les cellules du Gluant. De même, les cellules messagères leur tiennent lieu de système nerveux puisqu'elles sont postées uniformément dans le corps du Gluant et servent de relais pour canaliser et transmettre les impulsions bioélectriques aux autres cellules pour qu'elles remplissent leur fonction, aillent là où il faut aller, et mettent en mouvement le Gluant. En effet toutes les cellules d'un Gluant sont capables de se contracter, permettant à celui-ci de se déplacer. De même, chaque cellule (à part les cellules messagères) peut aller en n'importe quel endroit du corps si ça lui chante ou si elle en reçoit l'ordre. Le gros morceau de l'anatomie Gluante est bien sûr son cerveau, qui forme un amas plus cohérent (mais toujours dispersé) de cellules cérébrales au cœur du Gluant. Enfin, pour pouvoir parler, le Gluant fait vibrer ses cellules tout en expirant et inspirant de l'air. Cela peut aussi se faire en n'importe quel point de la surface de sa peau. Il peut même modifier sa structure pour se faire une sorte de bouche et ainsi être plus agréable aux autres espèces.

Bien sûr, tout ce que je viens de vous dire est totalement inconnu de 99,50 % de la population, la plupart ne cherchant même pas à savoir comment les Gluants fonctionnent. Les Gluants eux-mêmes ne sont pas très intéressés par leur anatomie, et on trouve peu de médecins parmi eux, car ils tombent très rarement malades.

On trouve des Gluants d'à peu près toutes les couleurs, tant qu'elles sont vives et évoquent la teinte d'un bonbon acidulé.

Les Gluants préfèrent vivre dans des zones humides car ils ont besoin de beaucoup d'eau pour ne pas dessécher. Leurs villages sont souvent au cœur des marais, près d'un lac, ou dans un souterrain humide. Cependant, les Gluants s'acclimatent très bien aux grandes villes, tant qu'ils peuvent s'hydrater convenablement. Notez bien que malgré leur besoin d'eau, les

Gluants n'aiment pas se baigner de façon prolongée, car il leur est difficile de maintenir leur intégrité physique une fois immergés.

TESTUDIN										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,25	0,85	1	0,5	1	1	2,25	1	1,25	3	1,11

Carapace. Les Testudins ont tous une armure naturelle pouvant absorber 15 points de dégâts par tour. Cette protection ne peut être doublée par le bonus propre aux guerriers.

Les Testudins sont d'immenses tortues bipèdes. Ces individus sont d'un naturel pacifique et très calme, long à la détente, diraient les mauvaises langues. Mais si les Testudins ne sont pas très vifs, c'est que, par rapport à nous, le monde passe en accéléré, ce qui augmente leur temps de réaction. Cependant, cette faiblesse est aussi une force, dans la mesure où leur métabolisme lent leur procure une vie très longue, et en fait des cultivateurs hors pair.

DRAKONIDE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
2,25	1	0,75	1	1	1,67	2	1	1,33	3	1,33

Souffle. Les Drakonides peuvent attaquer en soufflant une substance spécifique (choisissez-la à la création, ça peut être le feu, la foudre, etc.). Chaque utilisation du souffle coûte 3 points de Fluide. Le souffle est une arme à distance qui ne requiert pas de valeur minimale de Force ou de Dextérité. Voici son profil :

Souffle Drakonide	Dés+Bonus	Portée
	2D+6	10m

Les Drakonides sont un peuple de reptiles bipèdes très proches des Dragons : ils ont une tête de Dragon, un corps imposant recouvert d'écailles épaisses, des pieds et des mains griffus, et une queue puissante.

Étrangement, les Dragons et les Drakonides semblent en froid et évitent de se côtoyer. Vous pouvez leur demander pourquoi, mais ils éluderont probablement la question. La différence entre les deux peuples est que les Drakonides sont habituellement altruistes, alors que les Dragons sont plutôt égoïstes (bien sûr il y a des exceptions chez tout le monde).

Quoi qu'il en soit, les Drakonides font de très bons guerriers en raison de leur force et de leur culture, mais on aurait tort de les réduire à ça, car ils ont également de bons mages. En fait, les Drakonides ont le pouvoir d'exceller tant dans les métiers physiques qu'intellectuels. Malgré cela, ils ne prennent pas la grosse tête, préférant rester dans leurs villages isolés dans les montagnes, et laissant la folie des grandeurs à leurs plus grands cousins.

BLUMP										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,67	0,9	2	1	2	0,5	0,85	1,5	0,6	0,4	1,18

Vénéneux. Tout ceux qui mangent la chair d'un Blump tombent malades : ils ne peuvent jouer qu'un tour de combat sur deux pendant un jour, à cause des maux de ventre.

Les Blumps sont des champignons ambulants. Oh, allez, les champignons règnent déjà secrètement sur les mondes du multivers depuis des temps immémoriaux, ce n'était qu'une question de temps avant qu'ils ne décident de marcher parmi nous pour répandre leur réseau de mycélium. Les Blumps se nomment « Eumycotes » dans leur langue, mais on leur donne le premier nom car c'est le bruit qu'ils font quand quelque chose entre en collision avec leur chapeau. Un Blump a généralement la forme d'un immense bolet pourvu de petites jambes sans orteils et de petits bras à deux doigts (ou plutôt, à un pouce opposable au reste du bras, comme une moufle). Leur visage couvre une proportion non négligeable de leur corps, et possède deux yeux noirs et une bouche sans dents. Et bien sur, leur corps est surmonté d'un grand chapeau qui les protège du soleil et des coups durs.

Les Eumycotes sont un des peuples les plus mystérieux qui soient. Peu peuvent accéder à leurs villages, et certains avancent que ces bourgs ne sont que les avant-postes d'un empire souterrain beaucoup plus puissant. Ce qui est sûr, c'est que partout où un grand nombre de Blumps se rassemblent, le sol se couvre d'un réseau de fils gris et collants qu'ils appellent « mycélium ». Quand un Blump vit dans le territoire du mycélium, il n'a presque pas besoin de parler à ses congénères, comme si le mycélium faisait office de réseau d'intelligence collective. Même après le départ de Blumps, le mycélium reste dans la terre et est impossible à enlever. Quelques uns ont dit que les Blumps n'étaient que les agents du mycélium, qui cherche à recouvrir la planète pour asservir toute vie à sa volonté. Mais ces gens ne sont guère pris au sérieux, car les Blumps n'ont jamais présenté de velléités de conquête. Jusqu'à maintenant. Aussi, c'est manifestement le mycélium qui s'occupe de la reproduction des Blumps, car ceux-ci poussent dans le sol où le mycélium est abondant. Mais pour qu'un Blump vienne au monde, il faut aussi qu'il se trouve d'autres Blumps autour pour s'occuper de lui.

En tant qu'individus, les Blumps cachent cependant bien leur jeu, car ils paraissent parfaitement inoffensifs, maladroits, gentils, placides et empotés. Mais derrière ce comportement se cache une intelligence acérée, étrangère, inhumaine.

DIABLE										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,5	1,15	0,25	1	1	2	1	1,67	1	1	1,20

Nous avons déjà croisé les Démons plus tôt ; en fait, les diables sont une sous-espèce de Démons qui recoupent plusieurs caractéristiques distinctes. Premièrement, ils viennent d'une autre dimension habituellement infernale. Cependant, contrairement à beaucoup de démons, ils ont une apparence très humanoïde, et sont souvent même considérés comme beaux par beaucoup. Ils ont des cornes à la taille et à la forme variable, une fine queue pointue, et une peau allant du violet sombre au rouge vif.

Les diables ne cultivent pas de haine ou d'antipathie vis à vis des autres espèces (contrairement à la plupart des Démons), mais sont persuadés de leur supériorité, raison pour laquelle ils réduisent en esclavage tous ceux qui ont le malheur de finir dans leur dimension. Les Diables puissants - souvent de grands sorciers - aiment à passer des contrats avec les simples mortels, dans le but de les tromper pour les asservir éternellement. Dans la petite société des sorciers diaboliques, cette pratique s'apparente à un véritable sport, ou à une passion analogue à la lépidoptérie, selon les points de vue. Dans les deux cas, ces Diables organisent des soirées huppées dans leurs tours infernales rien que pour parler des contrats qu'ils ont passé, et de ce qu'ils font avec toutes les âmes qu'ils ont amassées.

De fait, l'orgueil des Diables peut les pousser à déclencher des guerres avec d'autres espèces du multivers, chose qu'ils font avec une absence de pitié caractérisée. Toutefois, un Diable peut se retrouver à exercer le métier d'aventurier sur notre monde, surtout s'il est de basse extraction, ou qu'il a été piégé par un de ses semblables et chassé de la dimension diabolique. Ces Diables-là sont généralement plus humbles, et finissent par respecter les autres espèces, voir à se lier d'amitié avec elles. Mais cela n'empêche pas ces Diables et des Diables de vouloir trouver un moyen de retourner chez eux...

M'RAOU										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
0,85	1,25	2	1,5	0,85	1,25	0,75	0,75	0,95	0,85	1,15

Les M'raous sont des Hommes-Chats. Le truc intéressant à savoir sur eux est qu'ils ne présentent pas un seul aspect physique : certains ressemblent à des chats dressés sur leurs deux pattes, et donc entièrement couverts de fourrure, et d'autres ressemblent plus à des humains beaux et juvéniles avec des oreilles et une queue de chat, et il existe toutes les nuances possibles entre ces deux extrêmes. Mais ils forment bien un seul peuple. A part cela, ils présentent le même caractère adorable et insupportable que les chats.

SLUB										
FOR	DEX	CH	VIT	INT	CHR	CONS	FLU	Taille	Poids	Moyenne
1,15	1	1,33	0,85	0,85	0,67	1,55	1	1	2	1,04

Coquille. Les Slubs ont une armure naturelle capable d'absorber 5 points de dégâts par tour de combat. Cela ne peut pas être doublé par le bonus des guerriers.

Les Slubs sont une espèce d'escargots géants intelligents. Morphologiquement, tout ce qui les sépare des escargots plus petits est une paire de bras qui leur sert à manier des outils. Ces bras n'ont pas de doigts, mais ils sont très flexibles et peuvent s'enrouler autour des objets comme des tentacules. Les Slubs forment rarement des communautés, à part quand ils élèvent un enfant (chose qu'ils peuvent faire seul ou en couple), et se contentent de parcourir le pays en exerçant le métier qu'ils ont choisi. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les Slubs ne sont pas du tout lent à la marche, par contre ils génèrent beaucoup de mucus pour pouvoir glisser sur le sol, ce qui énerve les maniaques de la propreté. Mis à part cela, les Slubs sont plutôt de bonne compagnie, notamment parce qu'ils se montrent assez ingénieux lorsqu'il s'agit de résoudre des problèmes. Ils peuvent également devenir très passionnés pour un sujet au point de ne s'intéresser qu'à cela. Sinon, ils ont tendance à cultiver la paix de l'âme, à ne pas encombrer leur esprit de pensées inutiles, et de profiter des choses simples de la vie.

Les Dragons à Tunnels et Trolls

Règles Alternatives Par Joachim Benoît Thierry Marcel Lucien Rimboud

Quand j'ai travaillé au Jeux Olympiques, je ne vous cache pas que je m'ennuyais ferme. Alors, j'ai sorti mon smartphone et j'ai écrit à la volée quelques textes, dont celui-ci.

Aaaah, les dragons, des créatures fascinantes, n'est-ce pas ? Et si on les jouait ? En effet, Tunnels et Trolls nous permet tout à fait d'incarner ces créatures. Cependant, l'auteur nous met d'office en garde quant à la difficulté d'inclure un dragon en tant que PJ : toutes les autres espèces jouables étant humanoïdes, le dragon doit souffrir quelques adaptations de règles avant d'être jouable de façon amusante et cohérente. Tentons d'imaginer de telles adaptations.

1) La Classe

Quand on crée un nouveau personnage, c'est généralement ce qu'on détermine après les caractéristiques et l'espèce.

C'est là que j'ai rencontré ma plus grande difficulté ; en effet, comment imaginer un dragon guerrier, sorcier ou bien tireur d'élite ? Certainement, il y a certains métiers qui sont fermés aux dragons, mais où placer le curseur exactement entre réalisme et fantastique ? En vérité, cela dépend de votre vision de ce qu'est un dragon. J'ai différencié deux cas dont vous pouvez vous inspirer.

a) Le Dragon "Classique"

A quoi pense-t-on en premier quand on pense à un dragon ? Assurément, à un monstre terrible et majestueux, à un animal, intelligent ou non, dont les principales qualités sont de voler, de cracher du feu (mais pas que) et de déchiqueter tout un tas de choses avec ses griffes et ses crocs.

Nous avons donc là une vision du dragon "low fantasy", ce que j'appelle le dragon "classique". La créature est ici sans fioritures et ne s'encombre pas de magie ou d'autres capacités spéciales. Les dragons dans Harry Potter, dans le Manuel de Dragonologie ou dans Le Règne du Feu en sont des bons exemples : ils sont considérés dans ces œuvres comme des animaux, certes fantastiques, parfois intelligents, mais sans le savoir-faire technique, la magie ou la connaissance des humains. Entrent aussi dans cette catégorie la plupart des dragons des romans de chevalerie et des contes : des bêtes sauvages et féroces, entièrement tournés vers la survie et la destruction.

Alors, que donnerait cette catégorie de dragons à la sauce Tunnels & Trolls ? Peut-être quelque chose du genre :

Un dragon ne peut être qu'un citoyen ou un parfait.

Pourquoi le citoyen ? Parmi les espèces du livre de base, seuls les géants sont les autres concernés par cette restriction pour le moins contraignante (et on comprend pourquoi : un géant est beaucoup trop bête pour apprendre les arts martiaux ou magiques). En vérité, c'est parce que les dragons sont, en l'occurrence, un peu comme les géants.

Rappelons qu'un citoyen divise par 2 son bonus de combat, et doit faire une MEP de DEX en plus de la MEP d'INT pour ses sorts (qu'il ne peut avoir naturellement ; on imagine qu'un citoyen aurait toutes les peines du monde à se procurer le moindre sort). C'est donc une classe handicapante, pas conçue pour les PJ et qui détonne avec une espèce aussi puissante que les dragons.

Seulement voilà. Dans cette vision des choses, les dragons, bien que parlant et intelligents, n'ont pas la moindre *culture*. C'est à dire qu'ils n'ont pas développé un savoir-faire comme les humanoïdes pour pallier leurs lacunes. Par exemple, au combat, les dragons n'ont pas besoin de savoir l'escrime pour gagner : ils comptent sur leur force brute et leurs autres qualités innées pour combattre. Même un ogre idiot doit apprendre comment tenir une arme, la manier, et parer avec pour pouvoir être sérieusement envoyé au combat. Un dragon, lui, est tel un humain face à des fourmis : il n'a besoin que de les écraser, ce qui n'est pas très dur. De plus, la taille des dragons, qui est leur première force, fait aussi leur faiblesse : tel des moustiques face à un humain, de nombreux aventuriers ont pu tenir tête à un dragon en esquivant, se mettant à couvert, se faufilant entre leurs pattes. Un dragon peut être pris de court car il n'a pas l'habitude que ses proies résistent.

Ensuite, le choix de la classe du citoyen permet de limiter l'usage de la magie aux dragons, toujours pour rester dans l'imaginaire du dragon classique : on a vu assez peu de dragons jetant des sorts dans ce cas-là. De fait, il serait un peu inutile qu'un dragon apprenne à lancer des boules de feu alors qu'il a son crachat (nous en reparlerons plus tard). Tout au plus, l'idée pourrait lui venir d'apprendre des capacités magiques plus utiles, comme un sort pour nettoyer les pièces d'or, pour faire de la télépathie ou pour envoûter quelqu'un. Mais cela doit rester exceptionnel : un dragon classique se repose avant tout sur ses Attributs non magiques pour régler ses problèmes.

Ceci considéré, je pense que l'idée du dragon-citoyen se défend, en ce qu'elle permet de simuler efficacement le concept du dragon classique : une puissante créature qui n'utilise généralement pas la magie, et se trouve être plus proche de l'animal que de l'être de culture.

Enfin, il y a aussi une question d'équilibrage là-dessous : diviser par deux le bonus de combat évite d'avoir un personnage trop puissant avec lequel les autres espèces ne peuvent pas rivaliser. Rien qu'un jeune dragon aura une

force dépassant facilement les 50. Avec les autres caractéristiques, il aura un bonus de combat monstrueux (c'est le cas de le dire) et vous n'aurez plus qu'à lui envoyer des démons ou des armées (voire des armées de démons) pour espérer lui donner de la difficulté. Avec un dragon-citoyen, même un bonus de combat de 100 sera réduit à 50, ce qui est plus gérable pour faire des combats avec un groupe d'aventurier mixte.

La question du citoyen étant réglée, répondons à la question : pourquoi autoriser de faire un dragon Parfait ? Eh bien, parce que même dans un monde où les dragons sont limités, il peut toujours survenir un dragon très spécial, un individu surpuissant capable de commander les autres dragons, voire les autres peuples. Ces dragons sont des mythes vivants, capables de se tailler un empire, et sont bien souvent divinisés. Dans le monde de la Terre des Trolls, le dragon-sorcier Changingching-Chingingchang est sans doute un parfait. Dans Skyrim, le dragon Alduin, élu d'une prophétie, invulnérable face aux autres dragons, pourrait être considéré comme un parfait. Qui sait, les dragons parfaits ne sont peut-être que des résurgences d'un temps où tous les dragons étaient surpuissants...

b) Le Dragon "Fantastique"

Ici, on tentera de garder les idées larges, et de ne pas enfermer notre imagination dans des anciens codes ressassés par la fantasy.

Car si Ken St André nous dit que les dragons ne peuvent être guerriers, filous ou sorciers, pourquoi nous nous astreindrions à ne suivre que cette voie ? Après avoir exploré cette dernière dans la partie précédente, tentons d'imaginer une possibilité plus amusante, et qui laisse plus de liberté au joueur.

Car il existe bien des exemples d'œuvres ayant prêté aux dragons une organisation sociale plus complexe que le dragon classique. Ainsi, les jeux Spyro nous montrent une communauté de dragons aux personnalités et aux spécialisations diverses. La série des Royaumes de Feu nous décrit toute une société composée de dragons, tout comme pour les Draconithes dans Warhammer Age of Sigmar.

Ce qu'il faut retenir, c'est que des dragons peuvent faire société, et ce fait ouvre la voie à une transmission du savoir entre les individus et à l'apparition de différents rôles sociaux. Quelle que soit la manière dont vous l'imaginez, vous pouvez faire de vos dragons des personnes qui peuvent *apprendre*, et donc dépasser l'archétype du dragon classique qui se repose sur son instinct.

Dans ce cas de figure, nous pouvons donc utiliser beaucoup plus de classes de personnages de Tunnels et Trolls.

Mais comment adapter ces classes à une espèce qui, de prime abord, s'y prête si peu ? Si vous avez autant de difficultés à l'imaginer que j'en ai eu, voici, avec chaque classe, une idée du type de dragon à qui elle pourrait faire référence. En tous cas, voici à quoi ressemble la règle :

Un dragon peut être de n'importe quelle classe, avec les modifications ci-dessous :

Guerrier : Un dragon guerrier, à l'instar des autres guerriers, délaisse la magie pour exceller dans le combat. Smaug dans Le Hobbit, pourrait être un bon dragon guerrier : il est agressif, n'utilise pas de magie, et est un des plus puissants de son espèce. En résumé, les dragons guerriers sont les plus forts de leurs semblables, car ils sont les seuls à vraiment cultiver un art du combat, ce qui les avantagent dans une situation qui importe beaucoup pour eux : le duel entre dragons.

Le guerrier pourrait être aussi un dragon élevé pour la guerre, ou bien tout simplement un dragon dont le caractère est d'être combattif.

Un dragon guerrier a tous les avantages de la classe du guerrier, avec les restrictions normales sur les armes et armures (voir plus loin). Un dragon guerrier a donc essentiellement un bonus de combat amélioré.

Filou : Un dragon filou offre une grande marge de manœuvre pour définir la personnalité de votre dragon. Cette classe correspond aux dragons plus pacifiques, plus civilisés, qui ne résolvent pas tous leurs problèmes par la violence. De fait, le dragon filou est aussi un charmeur, un baratineur qui saisit la valeur de la persuasion pour arriver à ses fins. C'est clairement le plus sociable des dragons, bien qu'il soit moins fort. Et un sort en plus est toujours une aide bienvenue. Quant au talent de **filouterie**, interprétez-le à votre convenance : il pourrait représenter le bagou ou l'adresse propres aux dragons de ce type.

Sorcier : Un dragon lanceur de sorts ? Deux fois oui ! Imaginez-le volant dans les airs en jettant une pluie de malédictions à ses ennemis. Ou une pluie de bénédictions à ses amis d'ailleurs, inutile de se focaliser sur la violence ! De tels êtres pourraient être aisément confondus avec des divinités.

Mais comment un dragon peut-il apprendre des sortilèges ? Il est probable que la Guilde des Sorciers n'accepte pas de tels élèves, et/ou que les dragons soient trop hautains pour se soumettre aux petits bipèdes. En ce cas, il pourrait avoir été éduqué en la matière par un maître dragon ; un cas de transmission du savoir possible chez les dragons "fantastiques". Quand un dragon veut se dédier aux arcanes, il va voir ce maître et lui graisse la patte pour apprendre un peu de son pouvoir. En raison de l'attrait des dragons pour l'or, **les sorts achetés chez un maître dragon sont bien plus chers que chez la guilde** : il leur faut carrément des collines d'or et de pierres précieuses, ou des grandes bibliothèques entières (les dragons sorciers aiment beaucoup lire). De plus, étudier la magie à des effets sur la force et la combativité du dragon : **les dragons sorciers ne jettent que 2 dés pour leurs jets de combat, quelle que soit la force de leurs griffes** (voir plus loin). Un dragon sorcier sera donc désavantagé face à un ennemi aussi fort que lui, mais il devrait avoir malgré tout un bonus de combat confortable. La

stratégie payante avec eux est de se concentrer sur les sorts et de rester à distance.

Parlons brièvement des **spécialistes**.

Je ne vois pas d'objections à ce qu'un dragon puisse être un **mage spécialiste** ; en vérité, c'est peut-être là même la meilleure description des pouvoirs que pourrait avoir un dragon : des capacités surnaturelles et innées.

La question du **Tireur d'élite** se résout facilement : c'est un dragon qui sait très bien se servir de son souffle. Par contre cela ne lui donne pas accès à de nouvelles armes de tir (voir plus loin).

De même, un dragon **Meneur** n'a guère plus besoin de plus d'explications. Il s'agit d'un dragon au pouvoir de persuasion exceptionnel. En fait, ces dragons utilisent souvent cette capacité pour s'assurer de la loyauté de subordonnés, et à terme se tailler un empire.

Enfin, le dragon **Parfait** est tel qu'on l'a décrit dans la précédente partie : des élus parmi leur espèce, à la limite de la divinité, aussi doué en combat qu'en magie. En fin de compte, ils ne sont pas si différents des autres Parfaits, et doivent agacer leurs semblables de la même façon. Les dragons parfaits cumulent les avantages des guerriers et des sorciers, avec les modifications propres aux dragons.

2) L'Équipement

Un point de différence notable entre les dragons et la plupart des autres espèces est leur rapport à L'équipement : un dragon n'a généralement pas besoin de s'encombrer d'objets et d'outils, la nature l'ayant déjà bien pourvu. C'est ce que nous allons voir ici.

a) Les Armes

Voici la règle de base :

Un dragon ne peut manier aucune arme à l'exception de ses Griffes et Crocs et de son Souffle.

On n'a d'ailleurs jamais vu un dragon armé d'une rapière, pour la bonne raison qu'ils sont naturellement équipé d'une des meilleures armes au monde. Si le dragon attaque avec ses griffes, cela devrait compter comme des attaques à mains nues (1D+0), mais cela ne serait pas intéressant, car vu leur bonus de combat moyen, rajouter un dé d'attaque ne servirait pas à grand chose.

D'ailleurs, si on force le dragon à rester toute sa vie avec la même arme, on prive le joueur de la joie d'améliorer L'équipement de son personnage. Comment faire un système à la fois cohérent et amusant ?

Je pense avoir trouvé une bonne option :

Les Griffes et Crocs d'un dragon ont un nombre de dés égal au bonus de combat du dragon divisé par 10 (arrondi au plus proche). Ils n'ont pas de bonus d'arme ni de caractéristiques de FOR/DEX pour être maniés (seul le dragon concerné peut les utiliser).

Et voilà ! Ainsi, plus le dragon gagne en expérience, plus ses armes naturelles s'aiguisent et se renforcent.

NB : les dés d'arme des griffes et crocs ne diminuent PAS si le bonus de combat diminue, ou s'il augmente par un autre moyen que la dépense de PE (par la magie par exemple) ; ils correspondent au bonus de combat normal du personnage.

Notez que pour les sorciers, les griffes et crocs auront toujours 2 dés d'armes.

Ensuite, le deuxième élément emblématique du dragon est son souffle ; là, il s'agit d'une arme à distance. Voici ses caractéristiques :

Le souffle du dragon à une portée (en mètres) et un nombre de dés égaux au niveau du dragon (il n'a pas de bonus d'arme). Chaque utilisation du Souffle demande 5 points de Fluide.

Cette dernière règle représente le fait que le souffle des dragons est quand même un peu magique. Pour ce qui compose le souffle, voyez par vous-même : feu, glace, éclairs, poison, acide... les possibilités ne manquent pas et leurs effets sont semblables ; vous pouvez même faire cracher de l'eau à votre dragon, mais ce serait alors un jet à haute pression capable de briser les os ! Notez que l'eau d'un tel souffle est déminéralisée (comme de l'eau distillée) et que sa consommation est dangereuse (donc n'allez pas dans le désert avec juste le dragon du groupe, tricheurs !).

b) Les Armures

Pour des raisons qui seront évidentes, cette section sera courte :

Un dragon ne peut pas porter d'armures.

En effet, un dragon a déjà des écailles solides, représentées par la forte CONS du personnage.

Aussi, aucun forgeron n'a cherché ou réussi à faire des protections adéquates à ces immenses bêtes.

Mais si vous y tenez, vous pouvez toujours (en tant que MJ) affirmer le contraire et barder de métal vos dragons. Mais chacune de ces pièces d'armure vaudra une véritable fortune. De plus, cela rendra ces créatures encore plus fortes, donc attention à l'équilibre.

c) Autres Équipements

Si les armes et armures représentent un défi industriel, ce n'est pas le cas de tous les objets pouvant être adaptés aux dragons : ainsi sac à dos et selles peuvent leur être fabriqués, donc faites preuve d'imagination ! Mais n'oubliez pas que la plupart de ces objets coûte très cher (il faut bien qu'il y ait des inconvénients à être un dragon...)

Petit détail : tous les dragons peuvent coller des pièces, métaux précieux et autres bijoux sur leur ventre. On ignore comment ça marche, mais cela leur fait aussi l'économie d'une bourse.

3) Les Dimensions

Le livre de règles de Tunnels et Trolls donne déjà des modificateurs de taille et de poids pour les dragons (jeunes et adultes), mais ils souffrent de deux problèmes selon moi : premièrement, il n'est pas précisé la longueur du dragon (qui peut être conséquente), et deuxièmement les modificateurs pour le dragon jeune sont de 1 (donc ce n'est même pas un modificateur en fait), c'est trop peu ! Un jeune dragon pourrait-il sérieusement mesurer 1,22m de haut ? Peut-être qu'un bébé dragon le peut, mais je pense qu'un dragon en âge de partir à l'aventure devrait être plus imposant.

Ainsi, après de savants calculs, voici mes modificateurs personnels pour les dragons :

Taille (hauteur) des jeunes Dragons : $\times 1,66$

Taille (longueur) des jeunes Dragons : $\times 2,50$

Poids des Jeunes Dragons : $\times 20$

Taille (hauteur) des Dragons : $\times 3$

Taille (longueur) des Dragons : $\times 4,50$

Poids des Dragons : $\times 50$

NB : on ne fait qu'un jet pour la longueur et la hauteur : si vous obtenez 3 aux dés, multipliez 1m22 par chacun des deux modificateurs pour obtenir les deux mensurations.

Ainsi, un jeune dragon mesurera au minimum 2m02 de haut par 3m05 de long, ce qui est déjà une taille respectable !

4) Exemple de Personnage

Slumboro le Jeune Dragon.

FOR 70

DEX 10

CH 5

VIT 14

INT 20

FLU 10

CHR 12

CONS 65

Type Citoyen

Niveau 7

Bonus de combat : $56/2 = 28$

Armé de griffes et crocs (3D) ; Souffle de Feu (7D, portée 7m)