

## DEMI GÉANT (LEYT)

Demi portion

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+1d6)	08 (-1D4)	14 (+1d6)	10 (-)	10 (-)	10 (-1d4)

Climat/Terrain	tous
Fréquence	rare
Organisation	solitaire ou familiale
Cycle actif	tous
Régime	omnivore
Intelligence	basse à grande
Trésor	selon
Alignement	tous
Nombre	1 / 1d4
Classe d'armure	10
Déplacement	40m
Dés de Vie	1+
Point de vie	12 en moyenne
TACO	19
Nb d'att	1 poing (+4 à l'att) ou selon arme
Dégâts/Attaque	selon
Attaques spéciales	-
Défenses spéciales	selon
Résistance à la magie	selon
Taille	G (2.40 m à 3.30 m pour 200 à 250 kg)
Moral	modéré (12)

- **Sens** Infravision limité 10m
- **Langages** Lingua eterna, Géant
- **Longévité** : les demi-géants vivent environ 100 ans.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

### Affilié tribu libre

Les demi-géants bénéficient des avantages des tribus libres sans l'être réellement. On compte les demi géants sur les doigts d'une main, peut être deux tout au plus.

### Métissage

Ils comptent à la fois comme humains et humanoïdes (géants) pour tous les effets liés à cet aspect. Les demi-géants possèdent la terrible taille de leur héritage de géant, ainsi que l'esprit lent de ces peuples.

Leur origine humaine leur procure également un intérêt concernant la communication et la coopération, sans parler de traits de caractère plus réservés, comme la curiosité, la volonté d'apprendre et une tendance générale à la bonté.

### Longs membres

Lorsque vous effectuez une attaque de mêlée à votre tour, votre portée est supérieure de 2m à la normale.

### Ancêtres géants

Vous avez des ancêtres géants. Choisissez un type de géant dans la table d'ascendance géante. Vos bonus

supplémentaires sont déterminés par le type de géant, comme indiqué dans la table ci-dessous.

## ASCENDANCE

Géant	Bonus/Malus	Résistance
Bois	+3For, +2Con, -1Int, -1Sag	Aucune
Colline	+2For, -2Cha	dégât/2 contondantes
Pierre	+2For, -2Sag	dégât/2 tranchantes
Froid	+2Con, -2Int	Froid
Feu	+2For, -2Dex	Feu
Nuage	+2Con, -2Dex	Eclair
Tempête	+1For, +1Con, +1Cha, -1Dex	Foudre
Multiple	Aucun	Au choix de l'ascendance

### Alignement

Pour la plupart ils vénèrent des dieux liés à la liberté, à la nature, à l'été et à la chasse, les demi-géants sont pieux mais très naturalistes. Certains parmi eux vont jusqu'à vénérer l'un des 7 aspects : souvent Aya ou Ferrant, quelques fois Ombre mais bien plus rarement.

Ils manifestent leur culte par des totems, croyant que les dieux sont satisfaits des représentations de leur pouvoir, protégeant la tribu ou leur personne du Mal.

La plupart des demi-géants ont tendance à être neutres ou chaotiques, s'efforçant d'aider la tribu et les autres du mieux, bien que leur croyance dans le respect de la loi pour éviter l'incarcération puisse donner naissance à des demi-géants respectueux de la loi.

### Vie quotidienne

Ses airs placides et amicaux en général ne signifient pas qu'un demi-géant ne recourra pas à la violence au moindre signe de Mal. Ils restent bien plus amicaux que leurs parents géants souvent plus tyranniques.

Pour la plupart des demi-géants, la prison, l'incarcération et l'esclavage sont considérés comme des maux équivalents et doivent être combattus jusqu'au dernier souffle.

Tous les objets personnels comme les vêtements, l'armure, les armes, la nourriture, etc., coûtent le double pour les personnages demi-géants. Les autres considérations comme le transport ou le logement sont également considérablement plus coûteuses, en admettant que ces services leur soient disponibles.

Dans les zones non dominées par les géants, des éléments comme les constructions, les meubles, les chariots, les bateaux, etc., ne sont pas prévus pour supporter leur poids. Même dans les cités, ils tendent à camper à l'extérieur pour éviter de détruire quelque chose.

## ERNEST GROSSBOUFF

tavernier enrôlé mais amical

- **Classe d'armure** 5 - DV 5 (G5) - pv 42
- **Alignement** Chaotique Bon

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21	14	18	12	10	15

- **Langues** : géant des collines, géant des bois, commun
- **Combat** : maîtrise du maillet

Ce demi-géant des bois spécialiste de la cuisine végétarienne fut, dans un passé pas si lointain, un aventurier. Les butins ramassés lui ont permis de raccrocher sa masse d'armes gigantesque derrière le comptoir pour s'adonner à sa passion : la cuisine.

Il doit sa condition de demi-géant à sa mère, qui est tombée amoureuse d'un humain. Il a vécu à des altitudes assez élevées pendant sa jeunesse, au sein d'une communauté en majeure partie humaine.

Sa famille était essentiellement composée de gardes ou de mercenaires, connue pour son engagement dans la société et l'aide qu'elle offre aux autres.

Enfant unique, il navigua au sein de sa famille et a appris la débrouillardise et la lutte. Sa taille et sa corpulence lui ont permis d'échapper aux moqueries des autres du fait de son héritage génétique. Sa voix enrôlée lui provient d'un coup mal placé à la gorge pendant qu'il était aventurier. Une cicatrice témoigne de ce moment, sa voix aussi.

Ernest a peu d'amis, il ne s'en fait pas facilement. Mais ceux qu'il appelle « mon ami » sont sûrs de la véracité de la déclaration.

Tenu d'une main ferme par Ernest dont il est le propriétaire, l'Auberge de la **Grosse Fringale** qui se situe à **Hélion** surprend par ses dimensions qui sont, pour le moins gigantesques, à la mesure de son propriétaire.

Ernest étant de grande taille (2,83 m), il a conçu cet établissement à sa mesure. Autant dire que l'individu moyen se trouve « petit » face à la structure. Mais il n'y a pas que la structure qui fait preuve de gigantisme : la cuisine aussi.

Ernest est un grand chef reconnu dans le monde de la cuisine, et « grand », chez lui, prend tout son sens dans son art, car en plus d'avoir une cuisine réputée pour sa qualité, l'établissement l'est aussi pour la quantité. Les assiettes sont copieuses, et c'est encore peu dire ; elles ont souvent la dimension du plat à service et pour un prix raisonnable qui plus est.

L'autre spécificité de la cuisine d'Ernest c'est qu'il ne sert aucune viande, quelques fois du poisson, mais cela reste rare, voire très exceptionnel. C'est une cuisine somme toute végétarienne en quasi-totalité ce qui intrigue d'autant plus et détonne tout autant.

Autant dire que l'établissement s'est taillée une belle réputation rien que par sa spécificité.



## DEMI NAIN (LEYT)

peck, peck, peck, ...

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3d6	3d6	3d6+1	3d6	3d6	3d6-1
<b>Climat/Terrain</b>	tous				
<b>Fréquence</b>	rare				
<b>Organisation</b>	solitaire ou familiale				
<b>Cycle actif</b>	tous				
<b>Régime</b>	omnivore				
<b>Intelligence</b>	basse à grande				
<b>Trésor</b>	selon				
<b>Alignement</b>	tous				
<b>Nombre</b>	1 / 1d4				
<b>Classe d'armure</b>	10				
<b>Déplacement</b>	20m				
<b>Dés de Vie</b>	1+				
<b>Point de vie</b>	8 en moyenne				
<b>TACO</b>	19				
<b>Nb d'att</b>	1 poing ou selon arme				
<b>Dégâts/Attaque</b>	selon				
<b>Attaques spéciales</b>	-				
<b>Défenses spéciales</b>	+2 JP poisn / Sort +2 aux tests de fouille.				
<b>Résistance à la magie</b>	selon				
<b>Taille</b>	P/M				
<b>Moral</b>	modéré (12)				

- **Sens** Infravision limité 20m
- **Langages** Lingua eterna, Nain, Gnome ou Petites-gens selon
- **Longévité** : les demi-nains vivent environ 100 ans.

Du fait de la grande tolérance en Eterny des mariages inter peuples ont eu lieu et par là même des enfants ont pu voir le jour de ces relations.

Ces mariages ont la réputation d'être généralement d'un amour à tout épreuve, même si pour les nains on considère d'un mauvais œil ce genre d'union qu'ils jugent contre-nature.

On parlera ici de demi-nain (par abus de langage), car c'est le terme générique pour ces métisses, mais une partie de la parentèle peut être gnome ou petits-gens. Au même titre qu'une descendance elfe (drow, angelyss, haut elfe) serait un(e) demi-elfe ou un(e) demi-orc pourrait avoir du sang petits Poas dans les veines.

Leurs enfants ont à la fois des traits des deux peuples. Leur vie est souvent difficile, car ils sont regardés avec méfiance par leurs parentèles non humaines (quand ces derniers ne les rejettent pas), et avec un mélange de curiosité et d'appréhension par les humains.

Malgré leur mauvaise réputation pour une frange de leur parentèle, il arrive qu'un parent éloigné d'un demi-nain prenne l'enfant sous son aile, en honneur à son

parent non humain.

Biologiquement, les demi-nains ne se distinguent pratiquement pas de leur parentèle non humaine, si ce n'est qu'ils sont légèrement plus grands. Ils ne sont pas considérés comme une ethnie distincte. Les caractéristiques physiques et mentales héritées de leur parentèle non humaine varient d'un individu à l'autre.

La fécondité et la descendance des demi-nains étaient similaires à celles des demi-elfes. Si une demi-naine s'accouplait avec un nain de sang pur, la progéniture serait un nain de sang pur. Si un demi-nain s'accouplait avec un autre demi-nain ou un non-nain, la progéniture serait un demi-nain.

### **Culture**

Comme les demi-elfes, les demi-nains adoptent la culture et les dieux de ceux qui les élèvent.

Les compagnons non nains qui entraînent dans la culture naine sont honorés et respectés par les nains pour leur bravoure et leur loyauté s'ils arrivent à passer le cap de la méfiance et du rejet systématique.

### **Physique**

Les demi-nains font entre 1m40 et 1m60 et ont généralement une assez forte carrure, bien qu'ils soient plus fins que les vrais représentants de leur parentèle non humaine (55 à 70 kg en général). Ils sont aussi très robustes, mais bon nombre d'entre eux ont un visage plus fin. Ils portent également une barbe, mais celle-ci pousse moins vite que celle des nains (les femmes, elles, n'en ont pas). De plus, un demi-nain élevé chez les humains aura tendance à tailler sa barbe, qui ressemblera d'avantage à celle d'un humain.

### **Personnalité**

Les demi-nains ont un caractère qui peut énormément varier, tout comme leurs parents humains. Toutefois, on retrouve souvent chez eux le caractère renfrogné ou bourru des nains, festif des Petits-gens ou taciturne et industriel des gnomes, ainsi que leur fierté et leur avidité dans certains cas plus rare. Le côté humain peut soit améliorer ces défauts, soit les empirer.

### **Relations avec les autres races.**

Les demi-nains ont beaucoup de mal à trouver leur place. Ils préfèrent en général vivre avec les humains, qui ont moins de préjugés à leur égard.

Etrangement, les personnes avec qui ils s'entendent le mieux sont les demi-elfes, car ils partagent avec eux leur enfance difficile. Ils s'entendent d'ailleurs assez bien avec ces derniers, car ils sont confrontés aux mêmes problèmes et ont un rythme de croissance assez semblable.

## EGLANTINE CUIVRÉCROU

*Petite mais costarde*

*Demi-Naine Érudite, Prêtresse du Ferrant à Eternème*

- **Classe d'armure** 10
- **DV** 5 (P5) - **pv** 29

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14	11	16	15	17	15

- **Langues** : nannique, commun

**Eglantine Cuivrécrou**, du haut de ses 1m50, porte avec une fierté toute distinctive son métissage mêlant la robustesse des nains à une élégance plus subtile héritée de ses ancêtres humains. Ses yeux expressifs, d'un vert profond et lumineux, brillent d'une intelligence aiguë, encadre son visage fin. Ses cheveux d'un roux flamboyant sont souvent coiffés avec soin, révélant une certaine coquetterie qui tranche avec la réputation parfois austère des nains.

En tant que prêtresse du Ferrant, Eglantine arbore une tenue religieuse ornée de symboles forgés dans des nuances de cuivre, reflétant son attachement au Ferrant. Une tunique richement brodée, portant des motifs subtils de marteaux et d'enclumes, souligne son engagement envers les arts et l'artisanat. Une petite amulette en forme de rouage, en cuivre ouvragé, pend autour de son cou, symbolisant son appartenance au clergé.

Elle porte bien sur l'icônique ceinture porte-outils (spécifique à leur artisanat) frappé du sceau du Ferrant et dont la boucle (de ceinture) est une reproduction de leur propre symbole sacré personnel. Chez Eglantine, la ceinture comporte beaucoup de petits fioles métalliques vides afin de récolter produits et autres éléments à tester / définir / récupérer.

Eglantine est une intellectuelle passionnée et une prêtresse dévouée. Elle combine la sagacité naine avec la curiosité humaine, cherchant constamment à approfondir sa compréhension des enseignements du Ferrant et des mystères du monde. Son caractère parfois renfrogné s'efface devant son amour pour l'apprentissage ; elle peut se montrer enthousiaste lorsqu'elle partage ses connaissances avec d'autres.

Douée dans les arts de la forge, elle maîtrise également les arcanes liés au Ferrant. Elle excelle dans la création et la réparation d'objets métalliques, tout en étant une érudite respectée dans les domaines de l'histoire, de la religion et de la métallurgie. En tant que prêtresse, elle possède des compétences curatives et la capacité à canaliser les énergies divines du Ferrant.

Eglantine est née de l'union improbable entre une naine forgeronne renommée et un érudit humain passionné par les mystères de la forge. Malgré les défis qu'elle a dû surmonter en raison de son statut de demi-naine, Eglantine a embrassé son héritage varié. Élevée dans la foi du Ferrant, elle a consacré sa vie à la recherche du savoir et à la compréhension des liens entre les nains et les humains.

Eglantine est respectée au sein de la communauté naine en tant que prêtresse du Ferrant, bien que certains conservateurs nains puissent encore regarder avec méfiance son héritage métissé. Elle entretient des relations chaleureuses avec les humains, notamment les érudits et les artisans.



### CITATIONS

- Le fer est la toile avec laquelle le Ferrant tisse notre destin. En comprenant ses secrets, nous comprenons la trame de la vie elle-même.
- Chaque marteau frappé, chaque enclume forgée, est une prière au Ferrant. L'art de la forge est notre langage commun."
- Mon héritage est une richesse, une fusion d'artisanat nain et de curiosité humaine. Je suis une ambassadrice des liens qui peuvent unir nos peuples."