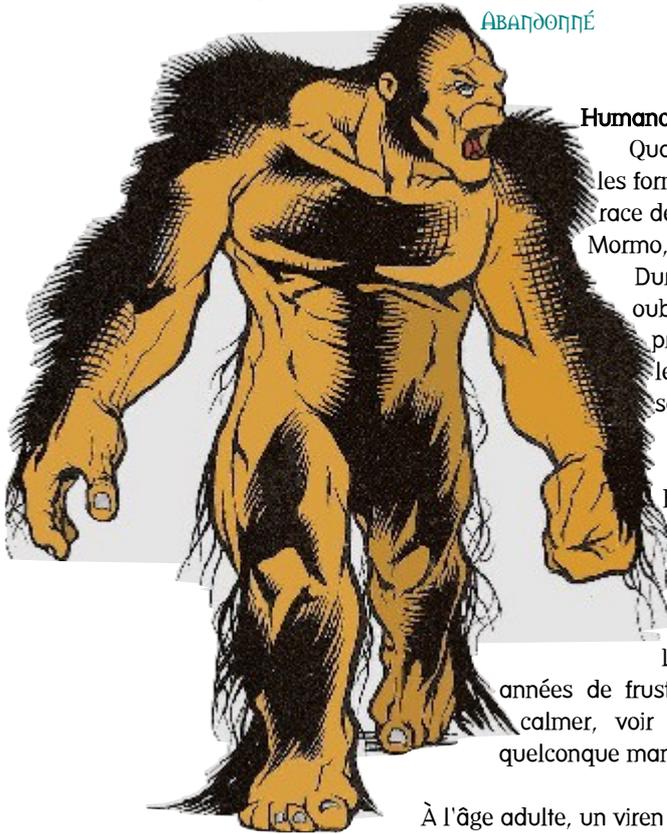


CLASSE MONSTRUEUSE

ΑΒΑΝΘΟΝΗ

**Humanoïde (abandonné)**

Quand les titans façonnèrent le monde pour la première fois, jouant avec les formes primaires de la créations, le titan Gormoth fut le premier à créer une race de serviteurs humanoïdes. Ce peuple se nomma lui-même les Viren. Mais Mormo, la mère des serpents, jalouse des créations de son frère, l'empoisonna.

Durant les milles ans d'agonie de Gormoth, les viren furent ignorés puis oubliés. Aujourd'hui, seule une petite tribu de viren existe encore, dans les profondeurs des jungles tropicales du sud en Termana, quelque part dans les Gamulganjus, là où les autres races humanoïdes ne peuvent (ou ne sont pas encore) s'aventurer.

Les abandonnés, tel que l'ont les nomme de nos jour, sont des hommes sauvages, poilus, avec une fourrure marron ou noir sur tous le corps. Ils ont une intelligence primaire mais sont douloureusement lucide. Ils parlent leur propre langue composé de grognements, de claquements de bouche et de cris et ne savent rien des autres races depuis leur réclusion.

La peur de l'étranger se transforme vite en colère quand la blessure des années de frustration prend le dessus. La nouvelle de la chute des titans pourrait calmer, voir ravir les viren ; encore faudra-t-il réussir à communiquer d'une quelconque manières avec eux.

À l'âge adulte, un viren est bien plus grand qu'un humain et mesure 2,65 mètre et pèse 275 kg.

Caractéristiques Raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristiques de départ. For +4, Int -4 et Cha -4. un viren acquière une force prodigieuse avec le temps, mais souffre d'une faiblesse intellectuel.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Compétences. Bonus racial de +4 sur les tests d'escalade, discrétion et saut. Habitué à vivre dans la jungle du Gamulganjus, un viren est naturellement doué pour ses compétences.
- Bonus supplémentaire de +4 en discrétion dans la jungle.
- Langues. D'office : viren. Supplémentaires : aucune.
- Classe de prédilection : barbare.
- Religion : le titan Gormoth.

Compétences de classe

Les compétences du viren (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : discrétion (Dex), escalade (For), perception auditive (Sag), survie (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de l'abandonné :

Armes et armures. Les abandonnés sont formés au maniement de ses armes naturels et des armes courantes et ils n'ont aucune formation au port de tout type d'armures.

Musc (Ext). Un abandonné secrète un âcre musc qui attire les autres membres de sa propre race, mais que d'autres races trouver véritablement nauséabond. Toute personne à moins de 3 mètres de l'abandonné doivent réussir à un jet de vigueur DD (égal à 10 + ½ DV raciaux de la créature + son modificateur de Constitution) ou être vaincu par la puanteur. Ceux qui en souffrent subissent un malus de -2 sur tous les test de compétences, de sauvegarde, et d'attaques pour 2D6 rounds. Le DD de sauvegardé est lié à la Constitution.

Traqueur (Ext). Un abandonné est un maître pour suivre ses proies chez lui et dans les terrains familiers. Il gagne ainsi gratuitement le don pistage lorsqu'il ce trouve dans la jungle.

Table progression : Abandonné (Viren)

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétences	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2+mod. d'Int)x4	½	Don, Con +2, +1 armure naturel
2	1d8	+0	+0	+2	+0	—	½	VD 12 mètres, For +2, +2 armure naturel traqueur
3	2d8	+1	+0	+3	+0	2+mod. d'Int	1	Taille G, For +2, Con +2, Dex -2, +2 armure naturel musc