

LES MINOTAURES

Comme les ogres, les minotaures d'Ambria servaient autrefois d'esclaves aux géants. Après des siècles de servitude, ils tentèrent de se rebeller contre leurs maîtres mais furent vaincus. Après cette révolte avortée, les tribus minotaures furent éparpillées à travers tout le continent d'Ambria. Aujourd'hui, les minotaures n'ont plus de territoires à eux et vivent des existences solitaires ou en groupes, au milieu d'autres peuples.

Les minotaures sont de grands humanoïdes mesurant entre 2,10 mètres et 2,60 mètres. Leur corps est couvert d'un long pelage emmêlé. Ils ont des sabots à la place de pieds et de puissantes mains griffues. Leur tête, à la fois bovine et humaine, est surmontée d'une paire de corne qui s'allonge à l'horizontal de leurs tempes. Le pelage des minotaures d'Ambria varie d'une couleur rouille au marron foncé. Les pelages noirs sont très rares. Leurs yeux sont rouges et semblent rougeoier à la lueur de la lune. Lorsqu'ils arpentent les rues des villages et des cités, il est toujours étrange de les entendre grogner et renifler.

Lors de la rébellion avortée, des conflits internes ont empêché les minotaures d'accomplir tout ce qu'ils désiraient. Maintenant qu'ils sont éparpillés à la surface du monde, ils ont adopté des traditions pour prévenir d'autres conflits sanglants dans leurs rangs. Conflits qui pourraient les mener à la disparition. L'une d'entre elles consiste à se battre en duel selon un rituel bien précis. Si deux minotaures souhaitent se battre, ils doivent se déclarer en duel. Attaquer un plus grand nombre un adversaire est considéré comme un grand déshonneur. Ainsi les deux parties se battent toujours avec des groupes égaux en nombre. Les duels individuels sont plus fréquents que les bagarres rangées, tout simplement parce qu'il est rare de trouver plusieurs minotaures dans un même endroit. Cette tradition leur permet de rester liés à un certain art de vivre et de ne pas entraîner l'extinction de leur race.

Certains minotaures chassés par les géants ne trouvèrent pas refuge dans les terres des humains et restèrent dans leurs montagnes, devenant des chasseurs de géants ou menant une vie paisible, cachés dans leurs montagnes natales. D'autres allèrent vers l'est jusqu'aux montagnes de l'Étoile-du-Matin. Ils trouvèrent refuge chez les nains ou s'installèrent dans les monts Glacés ou dans le Front du Marteau de Glace. Des minotaures s'échappèrent vers l'ouest et traversèrent la mer du Couchant jusqu'au Tamer,

dans l'espoir d'y trouver, loin de la présence des géants, un lieu où reconstruire leur vie. Les rumeurs de plus en plus instantes à travers Ambria prétendent que les régions sauvages du Tamer seraient un paradis pour les minotaures.

PARTICULARITÉ

- +2 en Force, +2 en Constitution, -2 en Dextérité, -2 en Intelligence, -2 en Sagesse. Les minotaures sont puissants et résistants, ce qui fait d'eux d'excellents guerriers. Par contre ils sont moins vifs d'esprit que les autres et leur corpulence trahit un manque d'agilité.

- Taille moyenne. En tant que créature de taille M, les minotaures n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.

- La vitesse de déplacement au sol de base des minotaures est de 9 mètres. Quand un minotaure charge, il peut se déplacer de 2,5 fois sa vitesse de déplacement (au lieu de 2 fois).

- *Vision nocturne.* Les minotaures voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible luminosité, telles que la clarté de la lune, des étoiles, d'une torche, ... Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

- Bonus de +2 à tous leurs tests de Détection. Les minotaures ont une vue aiguisée.

- *Instinct développé.* Un minotaure ne peut jamais être perdu, ni pris au dépourvu, et il est immunisé au sort *dédale*.

- *Langues.*

D'office : commun, géant.

Supplémentaires : anderlar, langue des clans, nain, gobelin, orque.

- *Classe de prédilection.*

Guerrier. La classe de guerrier d'un minotaure multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Il existe une forte tradition de guerrier à travers les peuples

disparates de minotaures en Ambria. Et tous ont appris à se défendre pour survivre.

TALENTS RACIAUX

Les personnages minotaures peuvent choisir un talent au niveau 1 et un autre tous les deux niveaux suivants (soit aux niveaux 3, 5, 7 et 9). Ils doivent par contre satisfaire aux conditions des talents sélectionnés pour y avoir accès.

ARBRE DES TALENTS : MINOTAURE AUTHENTIQUE

Charge en puissance. Le minotaure qui choisit ce talent peut charger avec ses cornes, infligeant dans ce cas



précis 4d6 points dégâts plus une fois et demi son modificateur de Force.

Condition. Cornes.

Cornes. Le minotaure obtient une attaque avec ses cornes (avec son bonus de base à l'attaque maximum), infligeant 1d8 points de dégâts plus la moitié de son modificateur de Force. Lors d'une attaque à outrance avec une arme à une ou deux mains, il peut choisir de porter aussi son attaque de cornes. Dans ce cas, elle subit un malus de -5 au jet d'attaque.

Compétences de talent racial. Quand un minotaure choisit ce talent, il obtient un bonus de talent total de +5, à répartir dans les compétences suivantes : Artisanat (n'importe lequel), Connaissances (architecture et ingénierie, exploration souterraine, folklore local et géographie), Détection, Intimidation et Profession (n'importe laquelle).

Spécial. Ce pouvoir ne permet pas d'attribuer un bonus de talent supérieur à +3 à une compétence.

Dons de talent racial. À chaque fois qu'un minotaure choisit ce talent, il peut choisir un don parmi la liste suivante : Arme de prédilection (cornes), Arme de prédilection supérieure (cornes), Combat en aveugle, Maniement d'une arme exotique, Prestige ou n'importe quel don de création d'objets.

Spécial. Le personnage doit satisfaire aux conditions des dons sélectionnés. De plus, ce talent ne peut pas être choisi deux fois de suite.

ARBRE DES TALENTS : INCASSABLE

Les minotaures sont les êtres les plus résistants parmi les races d'Éadar.

Robuste. Quand il choisit ce talent, le total des points de vie du minotaure augmente d'une valeur égale à son niveau actuel. Par la suite, il gagne 1 point de vie supplémentaire par niveau supplémentaire acquis.

Spécial. Ce talent racial ne peut être sélectionné qu'une seule fois.

Second souffle. Une fois par jour, le minotaure peut, par une action libre, retrouver un second souffle en puisant dans ses réserves. Quand il utilise ce talent, le personnage récupère un nombre de points de vie égal à son niveau. Cette capacité ne peut pas permettre de dépasser son nombre de points de vie maximum.

Vigueur. Le minotaure récupère deux fois plus rapidement que la normale et bénéficie de bonus pour les soins d'origine magique. Il récupère deux points de vie de plus que la normale par niveau de sort lorsqu'il reçoit un sort de soins. Il récupère deux points par niveau et deux points d'affaiblissement temporaire de caractéristique par nuit de repos. De plus, il revient à la conscience deux fois plus rapidement que la normale après avoir sombré dans l'inconscience.

TRANSFORMATIONS RACIALES

Les minotaures peuvent choisir une transformation raciale au niveau 2 et une autre tous les deux niveaux suivants (soit aux niveaux 4, 6, 8 et 10). Le personnage doit

satisfaire aux conditions des transformations sélectionnées pour y avoir accès.

Armure naturelle. À chaque fois qu'un minotaure choisit cette transformation, son bonus d'armure naturelle augmente de +1.

Condition. Niveau 2.

Spécial. Cette transformation raciale ne peut pas être sélectionnée deux fois de suite.

Humanoïde monstrueux. Quand le minotaure choisit cette transformation, il est désormais considéré comme étant une créature du type humanoïde monstrueux.

Condition. Niveau 6.

Odorat. Quand un minotaure choisit cette transformation, il peut détecter ses adversaires situés dans les 3 mètres (6 mètres dans le cas où le vent transporte l'odeur dans le bon sens, et 1,5 mètre dans le cas inverse) et peut utiliser une action de mouvement pour déterminer l'endroit d'où vient leur odeur. Si l'odeur provient d'un endroit situé dans un rayon de 1,5 mètre, le minotaure peut indiquer précisément sa localisation. Il peut utiliser cette capacité pour pister un ennemi.

Taille G. Le minotaure a appris à utiliser sa grande taille pour le combat, bien que cette technique offre aussi quelques désavantages. Quand il choisit cette transformation, l'allonge naturelle du minotaure atteint les 3 mètres. Il subit un malus de -1 à tous ses jets d'attaque et à sa CA, mais il peut désormais utiliser des armes de taille G sans problème.

Condition. Niveau 6.

Vision dans le noir. Quand un minotaure choisit cette transformation, il obtient la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Condition. Niveau 6.

Compétences de transformation raciale. Quand un minotaure choisit cette transformation, il obtient un bonus de transformation total de +5, à répartir dans les compétences suivantes : Équilibre, Escalade, Natation et Saut.

Spécial. Ce pouvoir ne permet pas d'attribuer un bonus de transformation supérieur à +3 à une compétence.

Dons de transformation raciale. Quand un minotaure choisit cette transformation, il obtient un des dons suivants : Dur à cuire, Endurance, Esquive, Robustesse ou Vigueur surhumaine.

Condition. Niveau 4.

Spécial. Le personnage doit satisfaire aux conditions des dons sélectionnés. De plus, cette transformation ne peut pas être choisie deux fois de suite.

Niveau	Spécial
1	Talent racial, particularités des minotaures
2	Transformation raciale
3	Talent racial, +2 en For
4	Transformation raciale
5	Talent racial, +2 en Con
6	Transformation raciale
7	Talent racial, +2 en For
8	Transformation raciale
9	Talent racial, +2 en Sag
10	Transformation raciale