Peuples et Créatures

Aide pour le jeu de rôle Quenta

Peuples pour personnages joueurs

Dunadan

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 2
Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 6 - Agilité 3 - Sensibilité 4 - Intelligence 7
Mouvement : 6 (15 cm)

Profils professionnels possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chevalier, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guerrier, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Marin, Ménestrel, Nomade, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

Plus sages et plus nobles que les Hommes, les Dunedains sont les descendants des Numénoréens qui pouvaient vivre plusieurs fois la vie d'un Homme. Suites aux multiples conflits, les Dunedains virent leur nombre se réduire peu à peu. Vivant parmi les Hommes, ils partagent avec eux la plupart des caractéristiques physiques.

Elfe Noldo

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 2 - Sensibilité 2 - Intelligence 2
Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 3 - Agilité 5 - Sensibilité 7 - Intelligence 9
Mouvement : 6 (15 cm)

Profils professionnels possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chevalier, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Marin, Ménestrel, Nomade, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

Les Noldor sont immortels comme tous les Elfes. Ce sont les plus doués de leurs mains, et ils aiment fabriquer de belles choses, ainsi que créer de nouveaux mots. Sentant que leur temps est passé, les Noldor quittent peu à peu la Terre du Milieu pour rejoindre Valinor.

Elfe Sinda

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 2 - Sensibilité 1 - Intelligence 2
Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 3 - Agilité 6 - Sensibilité 9 - Intelligence 5
Mouvement : 6 (15 cm)

Profils professionnels possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chevalier, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Marin, Ménestrel, Nomade, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

Les Sindar, ou Elfes Gris, sont les plus sages, les plus habiles et les plus beaux des Elfes de la Terre du Milieu. Comme tous les Elfes, les Sindar sont immortels : ils ne peuvent mourir de vieillesse, mais ils peuvent cependant périr s'ils sont blessés, ou s'ils subissent un chagrin trop fort. Les Sindar sont surtout installés sur les côtes et dans les forêts (Elfes Sylvains).

Hobbit

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 1 - Sensibilité 2 - Intelligence 1
Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 9 - Sensibilité 6 - Intelligence 3
Mouvement : 5 (13 cm)

Profils professionnels possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Ménestrel, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Shirrif, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

Surnommés les "Semi-hommes" de par leur petite taille, les Hobbits ont les pieds velus et une tendance à l'embonpoint. C'est un peuple hospitalier et joyeux, aimant rire, manger et boire (avoir six repas par jour quand c'est possible), facétieux et sympathique, mais facilement craintif et casanier, n'aimant pas du tout les aventures et souvent soupçonneux envers les étrangers et les inconnus. Ils aiment les couleurs vives et vivent dans de grands trous vastes et confortables. Ce sont de grands amateurs d'herbes à pipe. Certains hobbits ont toutefois peur de l'eau.

Homme

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 2
Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 4 - Agilité 5 - Sensibilité 3 - Intelligence 8
Mouvement : 6 (15 cm)

Profils professionnels possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chevalier, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guerrier, Guérisseur, Jardinier, Marchand, Marin, Ménestrel, Nomade, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

Peuple prospère, les Hommes sont les plus nombreux sur la Terre du Milieu. En raison de leur courte vie, ils sont très diversifiés dans leurs opinions et leurs moeurs. La plupart des autres peuples s'entendent raisonnablement bien avec les hommes bien qu'habituellement, leur très courte longévité et le manque de sagesse qui y est associé pousse les autres peuples à les traiter avec condescendance.

Nain

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 1
Valeurs maximales des caractéristiques : Carrure 9 - Agilité 2 - Sensibilité 3 - Intelligence 6
Mouvement : 5 (13 cm)

Profils professionnels possibles : Bûcheron, Cambrioleur, Charpentier, Chasseur, Chroniqueur, Cuisinier, Diplomate, Ermite, Forgeron, Guerrier, Guérisseur, Marchand, Ménestrel, Orfèvre, Prospecteur, Rôdeur, Soldat, Tailleur de pierre, Tanneur

Peuple endurant, obstiné et plus résistant que tout autre, les Nains vivent généralement aux alentours de 250 ans, et leurs caractéristiques principales sont leur barbe et leur petite taille. Vivant souvent dans les montagnes, les Nains n'apprécient guère la compagnie des Elfes.

Créatures

Araignée Géante

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 4 - Agilité 4 - Sensibilité 2 - Intelligence 2
Mouvement : 10 (25 cm)

Terrées dans les profondeurs des vieilles forêts de la Terre du Milieu, ces araignées peuvent atteindre plusieurs mètres. Intelligentes et douées de paroles, elles peuvent vivre en très grand nombre et se trouvent être particulièrement efficace pour empoisonner leurs victimes et les ligoter dans leur toile.

Balrog

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 5 - Agilité 4 - Sensibilité 4 - Intelligence 4
Mouvement : 9 (23 cm)

Ce démon ailé venu des entrailles de la terre. Sa seule présence inspire une terreur inimaginable. Constitué d'ombres et de flammes, le Balrog a une force phénoménale qui en fait un adversaire indestructible. Espérer pouvoir survivre à l'attaque d'un Balrog tient de la folie pure.

Cheval

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 1
Mouvement : 10 (25 cm)

Le cheval est le moyen de transport le plus utilisé dans la Terre du Milieu, autant par les peuples Libres que par ceux qui servent Sauron.

Crebains

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 1 - Sensibilité 2 - Intelligence 0
Mouvement : 11 (28 cm)

Ces grandes pies noires sont sous l'influence des Ténèbres. Elles se déplacent en grands groupes souvent pour des missions de repérage et d'espionnage. La finesse de leur perception leur permet de détecter le moindre détail lorsqu'elles survolent une région.

Dragon

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 6 - Agilité 5 - Sensibilité 5 - Intelligence 6
Mouvement : 12 (30 cm)

Rampant comme des vers, marchant ou volant, le dragon fait partie des créatures les plus féroces de la Terre du Milieu. Faisant de 30 à 40 mètres

de long, recouvert d'écailles indestructibles, soufflant un feu destructeur, le dragon inspire une peur bien justifiée. Extrêmement intelligent et rusé, il est également fourbe et cruel. Il adore mettre à sac une cité et s'emparer de la totalité de ses richesses pour constituer un trésor qu'il gardera jalousement pendant plusieurs siècles.

Ent

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 4 - Agilité 1 - Sensibilité 2 - Intelligence 3
Mouvement : 4 (10 cm)

D'origines très anciennes, l'Ent est la créature la plus grande et la plus forte de la Terre du Milieu. Ces hommes-arbres de plusieurs mètres de haut sont les gardiens des forêts. Dotés de la parole, les Ents sont d'un naturel extrêmement lent, sauf lorsque la colère les gagnent. Ils se montrent alors particulièrement redoutables.

Fantôme

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 3 - Agilité 3 - Sensibilité 2 - Intelligence 1
Mouvement : 8 (20 cm)

Ombres ténébreuses de forme humaine, très difficiles à tuer, les fantômes habitent d'antiques tombeaux et sont souvent les messagers du désespoir des Forces Ténébreuse.

Féroce Ailé

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 3 - Agilité 3 - Sensibilité 2 - Intelligence 0
Mouvement : 12 (30 cm)

Les Féroces Ailées sont les montures volantes des Nazgûls. Ressemblant à de petits dragons ailés noirs, ces créatures peuvent atteindre une taille de 10 mètres. Possédant une excellent vision nocturne, elles se déplacent sans bruit dans les airs et peuvent ainsi facilement attaquer par surprise.

Gobelin

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 2 - Sensibilité 1 - Intelligence 0
Mouvement : 7 (18 cm)

Les Gobelins sont les Orques qui vivent sous les montagnes. Bien qu'un peu plus petit, ils sont en revanche beaucoup plus agiles que les Orques communs.

Grand Aigle

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 2 - Sensibilité 2 - Intelligence 2
Mouvement : 15 (38 cm)

Maîtres absolus des airs, les Grands Aigles vivent dans les plus hautes montagnes. Ils peuvent parfois atteindre plusieurs dizaines de mètres d'envergure. Ils se battent toujours contre le Mal et ont souvent servi les Elfes.

Loup

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 2 - Sensibilité 1 - Intelligence 0
Mouvement : 9 (23 cm)

Ces créatures sauvages sont souvent tenues en esclavage par les Forces des Ténèbres et sont donc souvent enclins à attaquer les voyageurs dans les contrées reculées.

Nazgûl

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 4 - Agilité 3 - Sensibilité 3 - Intelligence 3
Mouvement : 7 (18 cm)

Les Nazgûls sont les terrifiants serviteurs de Sauron. Ce sont les 9 anciens rois qui ont accepté l'anneau de puissance offert par Sauron, lui livrant ainsi leur âme et se rendant esclave à jamais du Seigneur des Ténèbres. Ces sombres spectres craignent les fleuves, le feu et la lumière du jour mais ont à la capacité de surmonter leur frayeur. Leurs lames maléfiques empoisonnent de manière irrémédiable quiconque subir leur blessure.

Neekerbreekers

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 0 - Agilité 2 - Sensibilité 1 - Intelligence 0
Mouvement : 8 (20 cm)

Vivant en nuées importantes, ces insectes des marais ne sont pas bien gros mais se montrent particulièrement voraces quand de la chaire fraîche vient à passer.

Oliphant

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 4 - Agilité 0 - Sensibilité 1 - Intelligence 0
Mouvement : 5 (13 cm)

Appelé aussi Mûmakil, ces gigantesques éléphants sont entraînés pour la guerre par les Haradrim, les hommes du Sud qui servent Sauron. Très résistant, ces monstres sont presque impossibles à arrêter quand ils sont lancés dans la bataille.

Orque

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 1
Mouvement : 6 (15 cm)

Créatures du mal les plus répandus sur la Terre du Milieu, ces êtres hideux à la peau sombre et légèrement plus petits que les humains naissent guerriers. Ils respectent avant tout le pouvoir et la terreur. Cruels et violents, ils ne vivent que pour se battre, conquérir et anéantir. Ils craignent cependant la lumière du jour et ne savent pas nager.

Ours

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 0
Mouvement : 5 (13 cm)

Solitaire et plutôt placide, l'ours peut devenir un adversaire redoutable s'il est dérangé. Il devient enragé à la moindre blessure et n'abandonnera le combat que s'il est certain de ne pas pouvoir l'emporter.

Semi-Orque

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 1 - Agilité 1 - Sensibilité 2 - Intelligence 1
Mouvement : 6 (15 cm)

Hideuses créations nées d'Humains et d'Orques, ces orques ont une apparence qui s'approche davantage de celle de l'Homme que de celle de l'Orque. Ils sont donc souvent employés pour des missions d'espionnage car ils peuvent aisément se fondre dans une société acceptant des gens au tain sombre.

Troll

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 4 - Agilité 1 - Sensibilité 1 - Intelligence 1
Mouvement : 6 (15 cm)

Aussi durs et stupides que la pierre, les trolls sont des créatures de près de 3 mètres qui ne vivent que pour tuer, piller et manger. Immensément forts, ils ne peuvent pas s'exposer à la lumière du soleil sous peine d'être changés en pierre.

Uruk-Haï

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 2 - Sensibilité 1 - Intelligence 2

Mouvement : 6 (15 cm)

Cette race d'orques est plus intelligente et indépendante. Ces guerriers constituent les troupes d'élite du Seigneur des Ténèbres. Nettement plus grands et plus forts que les orques communs, ils peuvent se déplacer en pleine journée même s'ils préfèrent l'obscurité.

Warg

Valeurs de base des caractéristiques : Carrure 2 - Agilité 2 - Sensibilité 1 - Intelligence 0
Mouvement : 10 (25 cm)

Plus grands, plus rapides, plus intelligents que les loups ordinaires, les Wargs mettent leur violence au service du Mal. Ils servent souvent de monture aux Orques.