

Le goblin

Ancien serviteur du maître du donjon, ce goblin fut congédié pour incompétence flagrante à la protection du donjon. Mais aujourd'hui, rien n'est plus comme avant, le voilà de retour pour dépouiller son ancien maître et prendre sa vengeance !! Enfin, rien n'est plus comme avant, c'est vite dit, il reste toujours aussi lâche et trouillard, rapide sur les appuis il peut aisément éviter les aventuriers qui le prendraient pour un monstre. Son gros défaut, il ne sait pas ce qui à de la valeur dans ce donjon, accordant plus d'importance à un rouleau de PQ, qu'à une couronne, sûrement une déformation professionnelle...

Caractéristiques		Jets de compétences		Objets portables	
Mouvement :	4	Crocheter :	7	Lourds :	2
Force :	3	Désamorcer :	5	Massifs :	1
Dextérité :	5	Forcer :	3		
		Esquiver :	8		
		Se battre :	3		

Aptitudes spéciales

- Lors d'une esquive de piège réussie, le goblin évite l'effet mineur du piège et ce dernier reste en jeu.
- le goblin dispose d'un mouvement gratuit de 2 cases pour fuir un combat. Valable une fois par tour.
- En sacrifiant son action, le goblin peut verrouiller la porte du donjon à côté de laquelle il se trouve.

Inventaire :

Le nain

Le roi du loot, le nain peut amasser une quantité incalculable de biens. Il est très doué pour s'orienter dans les donjons et a une grande confiance en ses capacités d'orientation. Cependant ses petites jambes l'handicapent du coup, il doit se rabattre vers les objets les plus encombrants.

<i>Caractéristiques</i>		<i>Jets de compétences</i>		<i>Objets portables</i>	
Mouvement :	4	Crocheter :	7	Lourds :	3
Force :	6	Désamorcer :	7	Massifs :	1
Dextérité :	3	Forcer :	6		
		Esquiver :	3		
		Se battre :	6		

Aptitudes spéciales

- Le nain peut regarder la nature des jetons pièges posés dans la salle dans laquelle il se trouve. Ceci ne coûte aucune action.
- Le nain se dispose toujours de son mouvement de base même s'il est surchargé.
- Il dispose d'un bonus de +1 au combat après chaque défaite (ce bonus est cumulatif).

Inventaire :

Le barbare

Peu enclin à looter dans un donjon, le barbare est un peu l'hérésie de ce jeu. Catapulter au milieu d'un aventure dont il ne comprend pas vraiment le but, son objectif principal est la découverte d'une arme plus puissante que celle qu'il possède déjà. Au passage il se ferait bien un monstre ou deux, voir un aventurier.

Caractéristiques	Jets de compétences	Objets portables
Mouvement :	5	Crocheter : - Lourds : 4
Force :	8	Désamorcer : - Massifs : 2
Dextérité :	7	Forcer : 8 Esquiver : 7 Se battre : 8

Aptitudes spéciales

- Après chaque victoire lors d'un combat, le barbare ampute sa victime d'une oreille, ou d'un doigt qui compte comme un trophée de valeur de 500 po.
- Lors ce que le barbare gagne un combat, il ne prend pas d'objets sur le corps de la victime, cependant il tire un trésor au hasard parmi ceux de cette dernière et le défausse. Cet objet a été broyé durant le combat...
- Défoncer une porte n'interrompt pas le déplacement du barbare s'il réussi à le faire du premier coup, c'est à dire en un jet de dé.

Inventaire :

L'avide marchand

A la recherche d'artefact ancien, de grimoires, d'amulettes magiques, le marchand vient prendre tout ce qu'il peut et qui a de la valeur dans le donjon. Son but, plus de loot, plus de profits, plus de tout quoi. N'hésitant pas à capitaliser sur les efforts des autres aventuriers, il est le radin typiques, il joue avec l'argent des autre mais surtout pas avec le sien. À quoi bon prendre des risques !!

Caractéristiques	Jets de compétences	Objets portables
Mouvement :	4	Crocheter : 4 (7) Lourds : 1
Force :	2	Désamorcer : 4 (7) Massifs : 1
Dextérité :	4	Forcer : 2 Esquiver : 4 Se battre : 2

Aptitudes spéciales

- Le marchand possède un sac sans fond dans lequel il peut mettre n'importe quoi. Toutefois ce sac n'annule pas l'effet du poids !
- Le marchand utilise un nombre incalculable d'objets lui donnant l'illusion qu'il est bon ! Changer d'objet lui coûte est considéré comme une action, il ne peut avoir qu'un seul objet actif en même temps :
 - Le passe magique** : donne une base de 7 lors des tentative de déverrouillage de coffre ou de porte.
 - Sceptre de téléportation** : permet au marchand de se téléporter immédiatement dans une salle adjacente, il finit immédiatement son tour après son utilisation.
 - Masque de Dé-mineur** : donne une base de 7 pour désamorcer les pièges.
- Le marchand négocie sa vie contre un objet sur un jet d'opposition +1,. Le joueur qui a négocié ne peut attaquer le marchand durant ses 2 prochains tours.
- Le marchand dispose d'un objet qui retourne toujours dans sa main. Il peut échanger cet objet grâce au talent négociateur. Il ne peut tromper qu'une seule fois chaque aventurier par partie.

Mamie Liche

Fut un temps, Mamie arpentait les couloirs du donjon en quête de gloire et richesses comme un aventurier moyen. Enfermée malencontreusement dans une annexe par le Troll Concierge, elle dépérit lentement jusqu'à devenir la vieille femme décharnée qu'elle est aujourd'hui. A force de patience, elle s'est confectionnée une clé à partir d'un tibia trouvé là pour enfin sortir du donjon moisi qui lui a volé sa jeunesse. Mais avant de partir, elle ne manquera pas d'assurer les vieux jours qu'il lui reste...

Caractéristiques		Jets de compétences		Objets portables	
Mouvement :	3	Crocheter :	2	Lourds :	2
Force :	2	Désamorcer :	2	Massifs :	1
Dextérité :	2	Forcer :	2		
		Esquiver :	2		
		Se battre :	2		

Aptitudes spéciales

- Mamie est fidèlement suivi par Zombie Dog. Utiliser une compétence du clébard compte comme une action (portée 1 pièce adjacente).
 - Va chercher ! : sur 4 ou plus, Zombie Dog déleste un aventurier d'un objet tiré au hasard.
 - Fais le mort ! : Zombie Dog se jette volontairement sur un piège pour le désamorcer.
 - Marquage fétide : Zombie Dog choisit un infortuné aventurier proche pour faire ses besoins sur ses bottes. Le malheureux perd 1 Mouvement au prochain tour.
- Tout aventurier ouvrant un coffre dans la même pièce que Mamie doit lui donner 1 Trésor même s'il n'en récupère pas.
- Grâce à son Déambulateur Démoniaque, Mamie inspire le fameux Respect des Aînés à tous les joueurs « Peaux Blanches » qui leur interdit de lever la main sur Mamie.

Inventaire :

Le Troll Concierge

On le dit aussi vieux que les pierres du donjon où il officie depuis la nuit des temps au service de son bien-aimé Maître. Chargé de veiller à ce que ses petits camarades ne manquent de rien, il effectue de multiples rondes à travers toutes les pièces grâce au lourd trousseau de clés confié à sa charge. Peu sociable, il ne prend en général jamais de pause déjeuner avec les autres à l'extérieur des murs qu'il connaît comme sa poche...

Caractéristiques		Jets de compétences		Objets portables	
Mouvement :	5	Crocheter :	-	Lourds :	-
Force :	7	Désamorcer :	3	Massifs :	-
Dextérité :	3	Forcer :	7		
		Esquiver :	3		
		Se battre :	7		

Aptitudes spéciales

- Lorsqu'il est mis KO, il ne meure pas mais il restera immobile le tour suivant.
- Habitué des lieux à la peau dure, le Troll ignore les dégâts provoqués par les pièges. En revanche il est ralenti et stoppe son mouvement en cours.
- le Troll Concierge possède la totalité des passes permettant de déverrouiller les portes du donjon. Conscientieux, il referme toujours derrière lui une porte qui était verrouillée avant son passage.
- Un aventurier peut éviter le combat en lui proposant 2 trésors qui raviront probablement son Maître.
- Pour chaque cadavre (trouvé ou provoqué) le Troll récupère autant de trésors qu'il possède de Cartes Trésors dans sa main. Les cartes trésors sont ensuite défaussées.
- Le joueur troll range systématiquement les trésors si un coffre est situé dans la pièces. Le coffre est alors considéré comme neuf. Un trésor rangé égale un coffre remis en état.
- Le troll n'a pas besoin de sortir du donjon en fin de partie.

Inventaire : Le troll est grand et fort, il peut porter tout ce qu'il veut sans avoir à se soucier de surcharge et d'encombrement.