

DUNGEONS & DRAGONS[®]

CLASSES DES TERRES BALAFREES

Un guide pour les classes de D&D 4 dans



Haazeven

Table des matières

Manuel des Joueurs

- Guerrier
- Magicien
- Maître de guerre
- Paladin
- Prêtre
- Rôdeur
- Sorcier
- Voleur

Manuel des Joueurs 2

- Barbare
- Barde
- Druide
- Ensorceleur
- Gardien
- Invocateur
- Shaman
- Vengeur

Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés

- Magelame
- Stigmatisé

Guide des Joueurs d'Eberron

- Artificier

Manuel des Joueurs

Guerrier

Les guerriers sont très fréquents dans les Terres Balafrees. On les rencontre dans presque toutes les civilisations, avec une prédilection pour la Darakéenne et les nations de l'Hégémonie Calastienne.

Les guerriers de Darakéenne sont très variés, car il existe un grand nombre d'académies militaires dans cet empire.

Les guerriers des côtes de la Mer Florissante et de Vesh privilégient les lames légères, avec des styles de combat virevoltant et très spectaculaires. Beaucoup sont également roubards.

Les nations de l'Hégémonie Calastienne préfèrent les traditionnelles lames lourdes, et beaucoup savent également combattre à cheval.

Les nains de Bourok Torn privilégient les haches et les marteaux, et portent en général de lourdes armures.

Magicien

Les magiciens sont également assez fréquents sur les Terres Balafrees. La plus grande organisation de mages de Ghelspad est la Chambre des Phylactères, en Darakéenne, qui explore de nouveaux horizons magiques : oniromancie, chronomancie, magie des plans, alchimie...

Les mages combattants calastiens sont les plus célèbres des mages de bataille des Terres Balafrees, mais Bourok Torn et Vesh entretiennent également de nombreuses compagnies de magiciens de guerre.

Val-Faust et Glivid-Autel abritent toutes deux de sinistres cabales de magiciens, spécialisés dans la nécromancie.

Maître de guerre

Les maîtres de guerre sont plus rares que les guerriers sur les Terres Balafrees. On les retrouvera principalement dans les nations qui supportent de grandes armées, comme la Darakéenne ou la Calastie.

Beaucoup de mages combattants calastiens sont également des maîtres de guerre. De leur côté, les académies de guerre de Darakéenne fournissent la plupart des officiers des compagnies mercenaires de Ghelspad.

Paladin

Les paladins sont des guerriers sacrés qui vénèrent principalement Coréahn. Les paladins adhèrent à un strict code de conduite, d'honneur et de bravoure.

Les paladins les plus célèbres vivent à Mithril, la cité sainte de Coréahn. Il existe 4 ordres principaux de paladins : l'ordre de fer (dédié à la guerre), l'ordre d'argent (dédié à la traque des démons), l'ordre d'or (dédié à la guérison), et l'ordre de mithril (dédié à l'élimination des titanides).

Les autres divinités ont également des paladins, mais en bien moins grand nombre. La plupart des divinités chaotiques n'en ont pas ou presque, à l'exception de Vahngal qui dispose de plusieurs paladins déchus.

Prêtre

Les prêtres sont les serviteurs des dieux. Ils accomplissent la volonté de leur divinité, partout sur les Terres Balafrees. La religion de Chardoun est dominante dans les nations de l'Hégémonie Calastienne, grâce aux efforts du Roi Viridouk.

Ailleurs, les 8 Victorieux sont vénérés sans distinction, avec une préférence pour Madriel ou Hedrad. Certaines cités sont des véritables bastions d'une divinité particulière, comme Mithril (Coréahn) ou Val-Faust (Nemorga).

De nombreux autres demi-dieux sont également vénérés, mais ils ont en général moins d'influence sur les peuples des Terres Balafrees.

Rôdeurs

Les rôdeurs sont des combattants formés en milieu naturel. Les plus célèbres d'entre eux sont certainement les Vigilants de Vesh, mais on les trouve dans de nombreux autres endroits.

La majeure partie des rôdeurs vénère Denev ou Tanil, mais un nombre non négligeable d'entre eux adore les titans. On les croise dans la plupart des régions sauvages de Ghelspad.

Sorciers

Les sorciers sont des arcanistes qui ont passé un pacte avec une puissance supérieure pour obtenir du pouvoir. Les sorciers les plus connus étaient les Invokeurs de Lède. Cette voie est assez peu suivie, et en général considérée comme dangeureuse par la plupart des arcanistes.

Pacte féérique

Vous avez noué un pacte avec les fées. La plupart des elfes nouent des pactes féériques, ainsi que beaucoup d'adeptes de Denev et de la nature. Une partie d'entre eux vénèrent également Syhana, la demi-déesse des fées.

Pacte infernal

Ce pacte fut initialement conclu par les sorciers de l'Empire de Lede. Leur héritage fut perdu au cours de la Guerre Divine, mais des sorciers de Laguénie ont redécouvert ses secrets. Les sorciers du Brasier d'Obsidienne semblent également être liés par ce pacte. Selon toute vraisemblance, les hommes-rats connaissent également ce pacte.

Pacte stellaire

Le pacte stellaire est passé avec les puissances qui se cachent parmi les constellations. Ces seize entités supérieures détiennent des savoir particulièrement puissants. La voie du pacte stellaire a été entièrement reformatée depuis la fin de la Guerre Divine, avec un changement très important dans les constellations. Les elfes abandonnés sont ceux qui ont suivi le plutôt la voie des étoiles. Quelques mages de la Chambre des Phylactères ont également passé le pacte stellaire.

Pacte des vestiges

Ce pacte est issu des Secrets des Arcanes

Vous avez noué un pacte avec une des puissances qui hantent l'au-delà. Ces anciens esprits, qu'ils soient magiciens, démons, ou autres, vous confèrent leur pouvoir, tant que vous suivez leurs désirs. Les sorciers de Val-Faust ou de Glivid-Autel sont souvent des sorciers des vestiges. Parmi les autres cultures, un certain nombre d'entre eux vénèrent les titans.

Pacte ténébreux

Ce pacte est issu du Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés.

Vous avez noué un pacte avec les puissances du plan de l'ombre. La plupart des sorciers du pacte ténébreux sont des membres du Pentagone Pénombrial. Le Pentagone cherche généralement à recruter ou éliminer toute personne qui suit cette voie.

Voleur

Les voleurs s'intègrent très bien dans la plupart des sociétés civilisées des Terres Balafrees. Ils sont particulièrement fréquents dans les lieux où les lois sont plutôt souples, comme Shelzar ou la Nouvelle Venir.

La principale guildes de voleur s'appelle les Ecailleux d'Hedrad, et couvre presque tout le continent de Ghelspad. Les Ecailleux ont des aptitudes de magicien pour les aider dans leurs entreprises.

Manuel des Joueurs 2

Barbare

Les barbares sont des combattants qui canalysent leur rage en une puissante fureur dévastatrice. Ils viennent en général des régions peu civilisées, et sont prédominants en Albadie.

Certains d'entre eux vénèrent les esprits des totems, à l'instar des chamanes ou des gardiens. D'autres vénèrent les titans, et un grand nombre adorent Vahngal.

Barde

Les bardes sont assez fréquent dans toutes les régions des Terres Balafrees. Ils agissent en général en tant que source itinérante de savoir et de connaissance.

La plupart vénèrent Tanil ou Ehnkili, alors que d'autres préfèrent des dieux plus libertins, comme Idra ou Drehndari. Un petit nombre d'entre eux vénèrent Denev, ou les autres titans.

Druide

Les druides agissent de la même manière que les prêtres pour Denev ou les autres titans. On les rencontre presque toujours dans les régions sauvages des Terres Balafrees. Vera-Tre et Amalthée sont toutes les deux dirigées par des druides.

Un petit nombre de druide de Termana vénèrent les esprits, à l'instar des chamanes ou des gardiens.

Ensorceleur

Les ensorceleurs héritent de leurs pouvoirs arcaniques. Il existe de nombreuses lignées qui vivent dans les Terres Balafrées. Parfois, ces lignées sont fondées par des sorciers, c'est pourquoi la ligne entre sorcier et ensorceleur est parfois assez floue.

Magie draconique

L'héritage des dragons est rare dans les Terres Balafrées, à l'exception des Iles Draconiques, où ils prédominent. On en retrouve également un certain nombre parmi les elfes abandonnés de Termana. Virdouk a demandé à Antéas des recherches sur ces lignées, afin d'en tirer partie pour son empire.

Magie sauvage

La magie sauvage (parfois appelée magie primitive) tire ses sources non seulement du Chaos Élémentaire, mais de Scarn elle-même. Ce sont les ensorceleurs les plus fréquents. Sans même le savoir, ils tirent profit d'une énergie primitive, qui se rapproche de celle des titans, chaotique, et incontrôlable.

Magie cosmique

Cette source est issue des Secrets des Arcanes

La magie cosmique tire directement sa source des étoiles et des constellations. Les ensorceleurs cosmiques sont particulièrement rares, et la plupart d'entre eux sont également des sorciers du pacte stellaire.

Magie des tempêtes

Cette source est issue des Secrets des Arcanes

La magie des tempêtes est le sinistre leg de Lethine. Cependant, beaucoup d'ensorceleurs des tempêtes se sont avec le temps tournés vers les dieux, et en particulier Ehnkili. La plupart des sorcières albadiennes tirent leurs pouvoirs de cette source.

Gardien

Les gardiens sont des guerriers primitifs qui utilisent la puissance des totems animaux. Ils sont plutôt rares parmi les peuples divins ou titanides, étant plus présent au sein des tribus vénérant les esprits (à l'instar du chamane).

Les elfes des bois de Vera-Tre ont un nombre assez important de gardiens dans leurs rangs.

Invocateur

Les invocateurs furent les premiers à aller dans les plans et croiser les dieux. Ces quelques prophètes, souvent rejetés ou incompris, savaient canaliser l'énergie divine comme personne, car les dieux les avaient investi d'une petite partie de leur puissance.

Les invocateurs se sont raréfiés avec le temps, remplacés par les prêtres qui ramenaient plus de fidèles aux cultes. Au cours de la Guerre Divine, cependant, les dieux sont descendus eux-même sur Scarn. Beaucoup d'invocateurs sont apparus à cette époque grâce à la proximité des dieux. Ils restent malgré tout moins fréquents que les véritables prêtres.

Shaman

Contrairement aux druides qui vénèrent les titans, les shamans prient les esprits des totems. Ces croyances, appelées ushadani, sont les plus fréquentes sur le continent de Termana.

On distingue généralement quatre types d'esprits : les esprits des animaux (les plus fréquents), les esprits des objets (rarement vénérés en tant que tels), les esprits des lieux, et les esprits des ancêtres (le plus souvent vénérés par les gnomes du Gamulgahnjus).

Les shamans sont rares (voire inconnus) en-dehors de ces cultures.

Vengeur

Les vengeurs sont entraînés dans les temples et les monastères pour traquer et abattre les ennemis de la foi. Les vengeurs sont assez rares sur Ghelspad, et beaucoup de monde les prennent pour des moines. Ils sont en revanche bien plus fréquents sur Ashérak, où ils servent d'espions et d'assassins aux services des Rois-Dieux.

Les vengeurs les plus connus (et les plus redoutés) sont les Lames de la Nuit, une secte d'assassin dédiés à Belsameth.

Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés

Mage d'arme

Les mages d'armes sont rares dans les Terres Balafrées. La principale tradition de guerriers mages était celle de Valmatie, qui fut décimée dès le début de la Guerre Divine. La plupart des écoles ne survécurent pas à la Guerre Divine, même si les magiciens de guerre de la Calastie ont beaucoup fait pour retrouver les arcanes perdues.

Comparé aux autres classes de personnages, les mages d'arme sont extrêmement rares dans les Terres Balafrées. Les ordres les plus réputés incluent les mages de bataille calastien, les écoles d'escrime arcanique des elfes abandonnés, et quelques académies martiales de Darakéenne, la plus célèbre étant les Guerriers du Feu Blanc.

Stigmatisé

Les stigmatisés sont rares dans les Terres Balafrées. Les stigmates ont été créés à la mort de Mesos : l'énergie occulte s'est répandue à travers le plan astral. Ceux qui s'y trouvaient à cet instant subirent quelques modifications arcaniques : les stigmates étaient apparus.

Après, certains de ces premiers stigmatisés retournèrent dans le plan matériel. Soit parce qu'ils y venaient, soit pour participer aux combats de la Guerre Divine. Lentement, ils contaminèrent à leur tour les humains et autres peuples divins.

Les stigmates n'étaient en général pas appréciés ni des dieux, ni des races divines. Ils devinrent vite associés aux sorciers et aux titanides, et la chasse commença. Avoir un stigmate au sein d'une armée divine était un crime de haute trahison. Certains, comme les prêtres de Madriel, tentaient de soigner cette "maladie". D'autres, parmi lesquels on trouve les adorateurs de Vahngal ou Ehnkili, mettaient à mort les stigmatisés sans autre forme de procès.

Parmi les peuples titanides, la vérité était tout autre. Les stigmatisés étaient considérés comme les derniers élus de Mesos, et on cherchait à s'attirer leurs faveurs. Quand une armée de stigmatisés se leva pour marcher sur Hedrada, le dieu de la loi en personne vint protéger sa cité. Avec l'aide de Vahngal, ces stigmatisés furent réduits à néant.

Les stigmatisés furent donc obligés de fuir ou de se cacher. Certains parvinrent à vivre au sein des races divines, en masquant la présence de ces stigmates. Certains se tournèrent vers la vénération des titans, montèrent des cultes en secret. De temps en temps, une de ces coteries était découverte, et menée au bûcher.

Les stigmates sont devenus extrêmement rares sur les Terres Balafrées. Certains des plus anciens ou des plus érudits s'en rappellent encore, et cherchent à les débusquer et les traquer où qu'ils se trouvent. Pour un stigmatisé, il vaut mieux vivre à l'écart de la civilisation, et cacher au mieux ses pouvoirs.

Guides des Joueurs d'Eberron

Artificier

Les artificiers sont vraiment rares dans les Terres Balafrées. Cette magie est principalement connue par les elfes noirs de Dier Drehndal. Les artificiers drehdalis utilisent leurs pouvoirs pour créer et contrôler les nombreux golems qui servent à la défense de la cité.

On retrouve quelques artificiers parmi les forgeriers de la Vallée Souriante, mais ils sont plutôt rares. Enfin, le plus grand artificier humain que le monde ait connu s'appelait Gest Ganest, et ses tours dominent toujours les plaines de Lede.