

DUNGEONS & DRAGONS[®]

RACES DES TERRES BALAFREES

Un guide pour les races de D&D 4 dans



Haazeven

Table des matières

Races existantes

- Manuel des Joueurs
- Manuel des Joueurs 2
- Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés

Nouvelles races

- Terali
- Ubahntou
- Vertigehn

Races monstrueuses existantes

- Manuel des Monstres
- Manuel des Plans

Nouvelles races monstrueuses

- Encyclopédie Monstrueuse 4e
- Arpenteur des cieux
- Boueux
- Braconnier de la fange
- Deryth
- Lion de Vahngal
- Peuple de la nuit
- Sagon tempéré
- Singe des glaciers
- Soutak
- Virehn

Talents raciaux

- Talents héroïques
- Talents parangoniques
- Talents épiques

RACES EXISTANTES

Manuel des Joueurs

Demi-elfe

Les demi-elfes sont une vision assez courante des Terres Balafrées. Les demi-elfes du nord de Ghelspad ont généralement un parent elfe des bois, alors que les demi-elfes du sud ont plus des parents elfes abandonnés.

Drakéide

Les drakéides sont les descendants de l'union entre des humains et des dragons. Ils sont particulièrement rares sur Ghelspad, un peu plus fréquent sur Termana, et courants sur les Iles Draconiques. Les drakéides des Terres Balafrées ressemblent à des humains normaux. On les surnomme assez fréquemment hommes-dragons. Sur les Iles Draconiques, ils portent le nom de Tatsuri.

Eladrin

Eladrin est le nom elfique pour elfe abandonné. Ils viennent principalement de Termana, mais certains visitent le sud de Ghelspad.

Pouvoir racial : les éladrins n'ont pas le pouvoir d'éclipse féérique. A la place, ils choisissent un sort de magicien à volonté, qu'ils peuvent utiliser en tant que pouvoir par rencontre. S'ils sont également magiciens, ils peuvent utiliser ce sort supplémentaire à volonté.

Pouvoirs divins : en raison de la malédiction de Cheurn, les eladrins ne peuvent utiliser qu'un et un seul pouvoir divin par rencontre.

Elfe

Les elfes tels qu'on les entend sont les elfes des bois. Ils habitent le Gahnjus, mais une forte communauté d'elfes survit également dans la Forêt des Licornescies. Une patrie d'elfes des bois s'est exilée sur l'île d'Ouria.

Halfelin

Les halfelins sont fréquents dans les Terres Balafrées, même s'ils sont souvent méprisés par les autres races. Récemment, une migration massive a eut lieu vers l'Hétéronomie de Virdouk, une région que Virdouk a offert aux halfelins de Ghelspad.

Humain

Les humains forment l'espèce majoritaire de Ghelspad. Ils sont de type méditerranéens au sud, de type européens au centre, voire scandinave au nord. Certaines populations de Darakéenne ont également la peau noire comme l'ébène.

Nain

Les nains des Terres Balafrées ont leur bastion à Bourok Torn. Cependant, beaucoup de communautés naines vivent dans les autres royaumes humains. Une partie d'entre eux s'est même exilée au Krakadom. Enfin, sur Termana vivent les Chardounis qui servent aveuglément la cause du Grand Général.

Tieffelin

Les tieffelins sont issus de mariages entre humains et démons, il y a bien longtemps. Ils sont très rares dans les Terres Balafrées. La Laguénie a récemment commencé un programme d'élevage de tieffelins.

Manuel des Joueurs 2

Demi-orc

Les demi-orcs sont les rejetons des humains et des orcs. Ils sont en général assez mal intégrés. En effet, beaucoup de gens se méfient d'eux à cause de leurs origines titanides. Un grand nombre de demi-orcs vivent en Zathiské, nation qui s'est officiellement déclarée terre d'accueil pour ce peuple.

Déva

Les dévas sont issus de mariages entre anges et mortels il y a bien longtemps. Ils sont particulièrement rares dans les Terres Balafrées. Les communautés les plus nombreuses de dévas se trouvent dans les théopoles d'Ashérak.

Féral

Les féral sont des lycanthropes qui ont appris à contrôler leurs pouvoirs et leurs transformations. La plupart des féral ont rejoint les Maudits, une organisation de la Forêt des Licornescies qui cherche à éradiquer la lycanthropie sur Ghelspad.

Gnome

Les gnomes vivent dans le Gamulgahnjus, l'immense jungle du continent de Termana. Ils ont une structure tribale et nomade, et vénèrent les esprits des ancêtres. Ils ne rendent hommage ni aux dieux ni aux titans, et ne sortent que rarement de leur jungle.

Goliath

Les goliaths sont des géants qui ont été maudits par Ehnkili au cours de la Guerre Divine, et ramenés à taille humaine. Ils vivent dans les Montagnes des Titans et dans les Monts Kelders. Ils ont souvent attaqué les cités des Monts Kelders, comme les Ponts, Bourok Torn, ou même Ohntenazou.

Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés

Drehndali (drow)

Les drehndalis, ou elfes noirs, sont les ennemis héréditaires des nains de Bourok Torn. Ils vivent dans leur cité secrète, Dier Drehndal, cachée sous les Monts Kelders. Ils affectionnent les tatouages, et utilisent de puissants golems.

Genasi

Les genasis sont les serviteurs des génies. On les voyait souvent en Zathiskë, où les sorciers concluaient des pactes avec ces créatures fabuleuses. A la fin de la Guerre Divine, les cités des génies furent scellées, et les genasis emprisonnés à l'intérieur. Si les sceaux venaient à être brisés, nul doute que les genasis pourraient revenir arpenter Scarn.

Les enfants des tempêtes, ces enfants dotés du pouvoir du tonnerre et de la foudre, élus de Léthine, sont certainement des genasis qui ont réussi à s'échapper des prisons planaires.

NOUVELLES RACES

Terali

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,60 m à 1,75 m

Poids moyen : 60 à 80 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 7 cases

Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : Nature +2, Perception +2

Charge du léopard : vous ignorez le terrain difficile quand vous chargez. Toutes vos attaques de charge ont une zone de critique de 19-20. Si vous bénéficiez par ailleurs d'un bonus qui augmente la zone de critique, celui-ci ne se cumule pas avec *charge du léopard*.

Nomade : vous gagnez un bonus de +1 à la CA et en Réflexes si vous terminez votre tour de jeu à plus de 5 cases de votre emplacement au début de votre tour de jeu. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Les teralis sont les hommes-léopards qui vivent dans le Gamulgahnjus, sur Termana. A l'instar des autres peuples de la région, ils ont une structure tribale nomade. Les teralis sont un peuple assez renfermé sur lui-même, même si certains sont suffisamment curieux pour explorer d'autres lieux.

Les teralis ne vénèrent ni les dieux ni les titans, mais adorent les esprits. Cette foi, nommée ushadani, est assez répandue dans le sud du continent de Termana.

Les teralis deviennent souvent rôdeurs (avec une préférence pour le maître des bêtes), druide ou shaman.

Ubahntou

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,00 m à 1,30 m

Poids moyen : 30 à 45 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : petite

Vitesse de déplacement : 5 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, ubahntou

Bonus aux compétences : Endurance +2, Nature +2

Peuple du désert : votre bonus aux tests d'Endurance passe à +5 pour résister aux effets des climats chauds.

Immunité : vous êtes immunisé contre le poison des cactus créé par vos semblables.

Poison des cactus : vous savez extraire un venin des cactus qui poussent dans les déserts d'Ashérak. Tant que vous avez accès aux outils appropriés, et à un cactus du désert vivant, vous pouvez utiliser le pouvoir poison des cactus en tant que pouvoir de rencontre.

Poison des cactus

Pouvoir racial Ubahntou

Vous enduisez vos armes de poison.

Rencontre * arme, poison

Action mineure Personnelle

Effets : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes vos attaques d'arme infligent des dégâts de poison.

Au niveau 11, si vous réussissez un coup critique alors que ce pouvoir est actif, la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Au niveau 21, la cible est affaiblie et ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu sur un coup critique réussi.

Les ubahntous sont des êtres fins et d'apparence fragile qui vivent dans les déserts du continent Ashérak. Ces tribus nomades parcourent le désert en s'arrêtant dans les oasis laissées par les carapaces vides des tortues géantes.

Les ubahntous vénèrent en grande partie Hédrad (parfois sous la forme d'un aigle), et leur civilisation est faite d'un ensemble de règles, de traditions et de tabous. De ce fait, leur société est particulièrement complexe et rigide.

Les ubahntous se considèrent comme les seuls étant assez forts et courageux pour survivre dans le désert, et se croient ainsi les seuls dignes de la bénédiction du Législateur. Ils considèrent les étrangers comme faibles, mais restent polis envers eux. Toutefois, ils sont particulièrement intolérants envers quiconque brise leurs lois sacrées.

Quelques ubahntous ont voyagé jusqu'aux théopoles d'Ashérak et s'y sont installées. Certains vénèrent même d'autres dieux. Et presque aucun ne s'est rendu sur un autre continent.

Les ubahntous deviennent fréquemment guerriers, prêtres ou rôdeurs.

Vertigehn

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,60 m à 1,75 m

Poids moyen : 55 à 75 kg

Bonus aux caractéristiques : Intelligence +2, Charisme +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun

Bonus aux compétences : Arcanes +2, Persuasion +2

Vertiges : vous pouvez utiliser le pouvoir de rencontre *vertiges*.

Vertiges

Pouvoir racial Vertigehn

Votre ennemi se sent soudain pris de vertiges, et tombe au sol.

Rencontre * psychique

Action simple **Distance 5**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence, Sagesse ou Charisme +2 contre Volonté

Effets : la cible tombe au sol.

Au niveau 11, le bonus sur le jet d'attaque augmente jusqu'à +4, et +6 au niveau 21.

Au niveau 11, la portée du pouvoir augmente jusqu'à 10 cases, puis jusqu'à 20 cases au niveau 21.

Les vertigehns sont la dernière race créée par Mesos. Ils se cachent au sein des cultures humaines, servant d'espion ou d'assassin, et craignant à chaque instant qu'on ne découvre leur nature titanide.

Les vertigehns privilégient les classes d'ensorceleur, de magicien ou de voleur.

RACES MONSTRUEUSES EXISTANTES

Manuel des Monstres

Doppelgänger

Les doppelgängers sont particulièrement rares dans les Terres Balafrées, car autant les adorateurs des dieux que ceux des titans ont cherché à les éliminer au cours de la Guerre Divine. La plupart vivent une existence dangereuse, et redoutent que l'on découvre un jour leurs capacités.

Certaines organisations, comme le Culte des Anciens, ou les Ecailleux d'Hédrad, cherchent activement à rencontrer et recruter des doppelgängers, qui sont parfaits pour leurs activités.

Forgelier

Les forgeliers sont plus connus sur les Terres Balafrées sous le nom de chevaliers creux. Ces créatures artificielles, créations de Hédrad et de Coréahn, auraient dû être détruites à la fin de la Guerre Divine, mais Vahngal leur refusa ce droit.

La plupart des forgeliers vivent à Vallée Souriante, et ne sortent que rarement des Pics de Gascar.

Githyanki

Les githyankis sont une race d'esclave des slaraciens aujourd'hui éteinte.

Githzerai

Les githzerai sont des cousins des githyankis qui s'étaient rebellés contre leurs maîtres, et avaient rejoint le camp des dieux. Leur sort est inconnu, étant donné qu'aucun d'eux n'a été aperçu sur Scarn depuis des lustres.

Gnoll

Les gnolls sont des créations de Hrinrouk le chasseur. Les gnolls vivent sur Termana, en particulier dans les Plaines Centaures. Ils mènent une lutte contre les centaures pour le contrôle de cette région. Certains ont voyagé jusqu'aux contrées humaines de ce continent, mais sont en général mal acceptés par les populations.

Gobelin

Les gobelins sont des titanides assez courants qui pullulent un peu partout sur Scarn. Les sous-espèces principales incluent les gobelins charbonniers, à la peau noire comme la nuit, et les arachnogobelins, dotés de 6 membres et de 8 yeux d'araignées.

Gobelours

Les gobelours sont des titanides qui vivent dans presque toutes les montagnes de Scarn.

Hobgobelin

Les hobgobelins sont le résultat de croisements entre humains et gobelins. Ils sont particulièrement rares sur les Terres Balafrées, et encore moins bien intégrés que les demi-orcs.

Kobold

Les kobolds sont des créatures qui ont été créées par les dragons pour les servir. La plupart des kobolds vivent sur les Iles Draconiques, mais quelques tribus ont pu survivre dans les montagnes isolées des autres continents.

Minotaure

Les minotaures sont des créations de Hrinrouk. Les dernières tribus vivent dans les Montagnes des Titans, et combattent farouchement tous ceux qui entrent sur leur territoire.

Orc

Les orcs sont des créatures de Gaurak. Les principales tribus orcs vivent dans les Plaines de Lède. Sila plupart restent particulièrement sauvage, certaines ont commencé à se civiliser, et ont entamé des contacts pacifiques avec les humains de la région.

Shadar Kai

Les shadar kai sont des créatures du plan de l'ombre. Particulièrement rares, elles ont été asservies par le Pentagone Pénombral, qui trouve de nombreuses applications à leurs talents. Selon les légendes, les shadar-kais furent en partie exterminés au cours de la guerre contre les slaraciens.

Manuel des Plans

Lamelin

Les lamelins sont des diables qui existent dans l'enfer de Chardoun. On les rencontre parfois en tant qu'émissaires auprès des églises de Chardoun, et plus particulièrement sur Ashérak.

NOUVELLES RACES MONSTRUEUSES

Les races qui suivent sont des races "monstrueuses", qu'il est préférable d'utiliser dans le rôle de PNJs ou de monstre plutôt que dans le rôle de PJ.

Encyclopédie Monstrueuse 4e

Arachnogobelin

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,20 m à 1,30 m

Poids moyen : 30 à 40 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Constitution +2

Catégorie de taille : petite

Vitesse de déplacement : 6 cases, escalade 4 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, goblin

Bonus aux compétences : Athlétisme +2, Discrétion +2

Réflexes gobelins : vous gagnez un bonus racial de +1 en Réflexes.

Oeil de l'araignée : chaque fois que vous êtes pris en tenaille, effectuez un jet de sauvegarde. En cas de réussite, cette prise en tenaille ne confère pas d'avantage de combat à vos ennemis.

Les arachnogobelins préfèrent les classes de druide, de rôdeur ou de voleur.

Asaath

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,50 m à 2,00 m

Poids moyen : 60 à 140 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Intelligence +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 7 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, draconique

Bonus aux compétences : Athlétisme +2, Histoire +2

Evasion asaathi : vous gagnez un bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre les états ralentis et immobilisés.

Résistance au poison : vous disposez d'une résistance au poison égale à 5 + la moitié de votre niveau.

Les asaath préfèrent les classes de druide, de guerrier, de magelame, ou de magicien.

Démon chauve-souris

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,60 m à 1,90 m

Poids moyen : 60 à 80 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 4 cases (maladroit à terre), vol 6 cases (stationnaire)

Vision : dans le noir

Langues : commun

Bonus aux compétences : Acrobaties +2, Perception +2

Echolocation : vous gagnez un bonus de +5 aux jets de sauvegarde pour annuler la condition aveuglée. Cependant, vous perdez votre vision dans le noir quand vous êtes assourdi.

Les démons chauve-souris préfèrent les classes de guerrier, de rôdeur ou de voleur.

Gobelin charbonnier

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,20 m à 1,30 m
Poids moyen : 30 à 40 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Constitution +2
Catégorie de taille : petite
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : dans le noir

Langues : commun, goblin
Bonus aux compétences : Discrétion +2, Larcin +2

Réflexes gobelins : vous gagnez un bonus racial de +1 en Réflexes. Ce bonus passe à +2 dans les zones faiblement éclairées ou dans l'obscurité complète.

Tactique du goblin charbonnier : vous pouvez utiliser le pouvoir racial *tactique du goblin charbonnier* à volonté.

Tactique du goblin charbonnier

Pouvoir racial
 Gobelin charbonnier

Vous vous déplacez furtivement dans les ombres.

A volonté

Action de mouvement **Personnelle**

Condition : vous devez être dans une zone faiblement éclairée ou dans l'obscurité

Effets : vous vous décalez de 3 cases.

Les gobelins charbonniers préfèrent les classes de prêtre, de sorcier (pacte ténébreux ou pacte infernal) ou de voleur.

Homme-rat

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,50 m à 1,90 m
Poids moyen : 50 à 100 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Constitution +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases, escalade 4 cases
Vision : nocturne

Langues : commun
Bonus aux compétences : Athlétisme +2, Discrétion +2

Coïncé comme un rat : vous gagnez un bonus racial de +2 aux dégâts d'attaques de corps à corps quand vous êtes pris en tenaille ou en péril.

Habitant des ordures : vous gagnez un bonus de +3 sur vos jets de sauvegardes et sur vos tests d'Endurance pour annuler des effets de poison ou de maladie.

Les hommes-rats préfèrent les classes de druide, d'ensorceleur ou de rôdeur.

Orgueilleux

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,40 m à 1,60 m
Poids moyen : 250 à 350 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Dextérité +2
Catégorie de taille : grande
Vitesse de déplacement : 8 cases
Vision : nocturne

Langues : commun
Bonus aux compétences : Athlétisme +2, Nature +2

Course du chasseur : vous ne conférez pas d'avantage de combat et vous ne subissez pas le malus de -5 quand vous courez.

Les orgueilleux préfèrent les classes de druide, de guerrier ou de rôdeur.

Arpenteur aérien

TRAITs RACIAUX

Taille moyenne : 1,50 m à 1,65 m
Poids moyen : 50 à 70 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Charisme +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : nocturne

Langues : commun, aérien

Bonus aux compétences : Acrobaties +2, Perception +2

Parler aux oiseaux : vous pouvez parler aux oiseaux. Cette aptitude ne permettra pas à un oiseau d'être plus intelligent qu'il ne l'est, ni même d'avoir une meilleure attitude envers vous, mais ça vous permettra de trouver des informations sommaires, comme avec la compétence Sens de la Rue. Cependant, utilisez votre modificateur de Nature pour ce test, plutôt que Sens de la Rue.

Planer : vos ailes vous permettent de planer sommairement. Vous réduisez la hauteur d'une chute d'un nombre de cases égal à votre niveau quand vous calculez les dégâts d'une chute. De plus, si vous annulez complètement les dégâts d'une chute, vous atterrissez sur vos pieds.

Vol du rukh : sur le demi-plan astrologique des Terres des Cieux, les arpenteurs aériens gagnent une VD de vol de 8.

Les arpenteurs aériens sont des sortes d'hommes-oiseaux qui vivent sur les Terres des Cieux, le demi-plan astrologique contrôlé par Rukha. Ils servent ce dernier comme les dieux leur ont ordonné, et ne se rendent que rarement sur le plan matériel, uniquement quand Rukha les envoie en mission.

Les arpenteurs aériens préfèrent les classes axées sur la mobilité, comme le rôdeur ou le voleur.

Boueux

TRAITs RACIAUX

Taille moyenne : 1,40 m à 1,60 m
Poids moyen : 60 à 75 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Dextérité +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : Discrétion +2, Nature +2

Enveloppement : vous disposez du pouvoir racial *enveloppement* en tant que pouvoir de rencontre.

Habitant des marais : vous gagnez un bonus de +5 aux jets de sauvegarde contre les effets de poison.

Enveloppement

Pouvoir racial Boueux

Vous prenez votre ennemi dans vos membranes.

Rencontre * poison

Action simple **Corps à corps 1**

Cible : une créature

Attaque : Force, Dextérité ou Constitution contre Réfexes

Effets : la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu (maintien mouvement). Elle subit 2 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Tant que vous maintenez ce pouvoir, vous êtes immobilisé.

Les dégâts de poison continus augmentent à 5 au niveau 11, puis 5 + votre modificateur de Constitution au niveau 21.

Les boueux sont des créatures qui vivent dans les marais, et vénèrent Luchanig, le demi-dieu des marécages et des assassins. Ils sont isolationnistes, et n'hésitent pas à attaquer à vue les étrangers.

Les boueux préfèrent les classes de barbare, rôdeur et voleur.

Braconnier de la fange

TRAITs RACIAUX

Taille moyenne : 1,20 m à 1,30 m

Poids moyen : 30 à 40 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Constitution +2

Catégorie de taille : petite

Vitesse de déplacement : 5 cases (nage 6 cases)

Vision : normale

Langues : commun

Bonus aux compétences : Discrétion +2, Nature +2

Amphibie : vous pouvez respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Bond du crapaud : vous pouvez utiliser le pouvoir de *bond du crapaud* en tant que pouvoir de rencontre.

Bond du crapaud

Pouvoir racial

Braconnier de la fange

Vous bondissez comme un crapaud bondit hors de l'eau.

Rencontre

Action de mouvement **Personnelle**

Effets : vous vous décalez de 10 cases en volant. Vous devez terminer votre déplacement sur une surface solide, sans quoi vous tombez immédiatement. Vous ne pouvez pas faire de changement de direction au cours de ce déplacement.

Les braconniers de la fange sont un peuple d'homme-crapauds qui vivent dans les Marais des Larmes. Ce sont des esclavagistes, qui n'hésitent pas à revendre leurs proies aux autres titanides de la région.

Les braconniers de la fange préfèrent les classes de druide, de rôdeur et de voleur.

Deryth

TRAITs RACIAUX

Taille moyenne : 1,70 m à 1,90 m

Poids moyen : 80 à 120 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : dans le noir

Langues : commun

Bonus aux compétences : Histoire +2, Intuition +2

Épines sédatives : vous pouvez utiliser le pouvoir *épines sédatives* en tant que pouvoir de rencontre.

Épines sédatives

Pouvoir racial Deryth

Votre ennemi s'écorche sur les épines qui hérissent votre peau.

Rencontre * poison

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous êtes attaqué au corps à corps

Cible : la créature qui vous attaque

Attaque : Constitution +2 contre Vigueur

Effets : la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Le bonus au jet d'attaque augmente à +4 au niveau 11, puis à +6 au niveau 21.

Les deryth sont de grands humanoïdes à la peau bleutée et recouverte de piquants. Les deryth sont une création de Golthaihn le Sans-Visage, et subirent il y a bien longtemps le courroux des autres titans. Depuis, les deryths sont démembrés, et n'existent plus que sous la forme de parasites qui infestent le corps d'autrui. Quand assez de parasites sont entrés dans un corps humanoïde, celui-ci se transforme en deryth, et récupère ses souvenirs d'antan. Ce processus fait que les deryth sont particulièrement rares sur les Terres Balafrées.

Les deryth préfèrent les classes de barde, de druide ou d'ensorceleur.

Lions de Vahngal

TRAITs RACIAUX

Taille moyenne : 1,65 m à 1,95 m

Poids moyen : 75 à 100 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Dextérité +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : Athlétisme +2, Nature +2

Béni par Vahngal : vous gagnez un bonus de +1 aux jets de dégâts contre les adversaires en péril.

Course du lion : vous pouvez utiliser le pouvoir *course du lion* en tant que pouvoir quotidien.

Course du lion

Pouvoir racial Lion de Vahngal

Vous courez à quatre pattes tel un lion en chasse.

Quotidien * persistant

Action mineure Personnelle

Effets : tant que ce pouvoir persiste, votre VD augmente de 2 cases. Ce bonus passe à 3 cases au niveau 11, puis 4 cases au niveau 21.

Les lions de Vahngal, parfois appelées (à tort) manticores, sont des humanoïdes léonins qui vivent dans la Morne Savane, et les autres déserts des Terres Balafrees. Ils sont très isolationnistes, et ne vivent que pour piller et pour détruire.

Les lions de Vahngal préfèrent les classes de barbare, de prêtre et de rôdeur.

Peuple de la nuit

TRAITs RACIAUX

Taille moyenne : 1,40 m à 1,60 m

Poids moyen : 45 à 55 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 5 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, impie

Bonus aux compétences : Athlétisme +2, Perception +2

Echolocation : vous disposez du pouvoir racial d'écholocation.

Echolocation

Pouvoir racial Peuple de la nuit

Vous lancez des ultrasons dans la pièce pour découvrir vos ennemis.

A volonté * tonnerre

Action simple Proximité explosion 5

Effets : vous ignorez le camouflage et le camouflage total de toutes les créatures et objets dans la zone, et pour lequel vous avez une ligne d'effet, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le peuple de la nuit est une race de serviteurs de Vespis, la Chauve-Souris, un des 16 signes astrologiques. Ils résident principalement dans les Profondeurs de la Nuit, le demi-plan astrologique de Vespis, mais sortent parfois sur le plan matériel pour effectuer des missions pour leur maître.

Le peuple de la nuit préfère les classes orientées sur la discrétion et la roublardise, comme le sorcier ou le voleur. Un certain nombre d'entre eux est également prêtre de Belsameth.

Sagon tempéré

TRAITs RACIAUX

Taille moyenne : 1,50 m à 1,80 m

Poids moyen : 45 à 60 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun

Bonus aux compétences : Histoire +2, Religion +2

Griffes du sagon : vous pouvez utiliser le pouvoir de *griffes du sagon* en tant que pouvoir de rencontre.

Modération : vous gagnez un bonus de +2 aux jets de sauvegarde pour annuler la condition dominé, ou tout effet de charme.

Griffes du sagon

Pouvoir racial Sagon tempéré

De longues griffes sortent soudainement de vos mains, et viennent trancher la gorge de votre adversaire.

Rencontre * métamorphose

Action simple **Corps à corps 1**

Cible : une créature

Attaque : Force ou Dextérité contre CA

Réussite : 1d6 + modificateur de Force ou de Dextérité dégâts, et la cible subit 2 dégâts continus (sauvegarde annule).

Les dégâts continus passent à 4 au niveau 11, puis à 6 au niveau 21.

Les sasons tempérés forment une tribu recluse de sasons, qui ont reçu la grâce des dieux. Ceci se caractérise par une intelligence largement supérieure à celle de leurs cousins plus primitifs, ainsi qu'une ouverture d'esprit sans pareille. Les sasons tempérés ont appris à ne pas utiliser leurs griffes, mais à les rentrer comme un chat, et à ne s'en servir que pour se défendre.

Les sasons tempérés préfèrent les classes de barde, de prêtre ou de rôdeur.

Singe des glaciers

TRAITs RACIAUX

Taille moyenne : 1,60 m à 1,80 m

Poids moyen : 75 à 100 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Constitution +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 7 cases, escalade 4 cases

Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : Athlétisme +2, Perception +2

Morsure sanglante : vous pouvez utiliser le pouvoir de *morsure sanglante* en tant que pouvoir de rencontre.

Habitant des glaciers : vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets de sauvegarde pour annuler n'importe quel effet de froid.

Morsure sanglante

Pouvoir racial

Singe des glaciers

Vous saisissez votre adversaire au niveau du coup, avant de le mordre sauvagement.

Rencontre

Réaction immédiate **Corps à corps 1**

Déclencheur : vous réussissez un jet d'attaque au corps à corps

Cible : la créature que vous avez attaqué

Attaque : Force ou Dextérité contre CA

Réussite : 1d6 + modificateur de Force ou de Dextérité dégâts.

Les dégâts passent à 1d8 + modificateur de Force ou de Dextérité au niveau 11, puis à 1d10 + modificateur de Force ou de Dextérité au niveau 21.

Au niveau 21, vous réussissez un coup critique sur cette attaque sur un résultat de 19-20 au jet d'attaque.

Les singes des glaciers étaient des êtres pacifiques, avant que Chardoun ne les transforme en guerriers assoiffés de sang. Les singes des glaciers vivaient autrefois dans les jungles de Termana, mais se sont exilés vers les étendues froides de Fehnrilik à la fin de la Guerre Divine.

Les singes des glaciers préfèrent les classes de barbare, de guerrier ou de rôdeur.

Soutak

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,80 m à 2,00 m

Poids moyen : 85 à 110 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Constitution +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : Intimidation +2, Nature +2

Guerrier intrépide : vous gagnez un bonus de +1 à la CA quand vous êtes en péril.

Résistance au feu : vous avez une résistance au feu égale à 5 + la moitié de votre niveau.

Les soutaks sont des humanoïdes à tête de cheval qui vivent dans le désert d'Oukroudahn. Les soutaks vénèrent Thoulkas, et sont organisés en tribus dirigées par des sorciers de feu. Les soutaks sont un peuple guerrier, et ont plusieurs fois tenté le siège de Val-Faust.

Les soutaks préfèrent les classes de barbare, d'ensorceleur et de guerrier.

Virehn

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 2,00 m à 2,50 m

Poids moyen : 120 à 160 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Constitution +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : Athlétisme +2, Discrétion +2

Musc : vous pouvez utiliser le pouvoir de *musc* en tant que pouvoir de rencontre. Vous êtes immunisé au pouvoir de *musc* des autres virehns.

Musc

Pouvoir racial Virehn

Vous dégagez une puanteur atroce pour vos ennemis.

Rencontre

Action simple **Proximité** explosion 2

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Constitution +2 contre Vigueur

Réussite : la cible subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. En cas de coup critique, la cible est également affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le bonus au jet d'attaque augmente à +4 au niveau 11, puis à +6 au niveau 21.

Les virehns, également appelés abandonnés, sont les premiers êtres pensant à avoir été créés. Leur patron est Gormoth, et sa création lui valut d'être empoisonnés par les autres titans. Sans leur maître pour les guider, les virehns furent rapidement maîtrisés et chassés par les autres races, plus sophistiquées. Quelques tribus vivent encore dans des jungles isolées de Termana.

Les virehns préfèrent les classes de barbare, de druide et de rôdeur.

Talents raciaux

Talents héroïques

Arcanes venimeuses [asaath]

Prérequis : asaath.

Avantage : les dégâts d'acide et de poison continus que vous infligez à l'aide de sorts arcaniques, d'évocations primales, ou de pouvoirs d'objets magiques augmentent de 1 (puis de 2 au niveau 11 et 3 au niveau 21).

Constitution arachnide [arachnogobelin]

Prérequis : arachnogobelin

Avantages : vous gagnez une résistance au poison égale à 5 + votre modificateur de Constitution. Cette résistance augmente à 10 + modificateur de Constitution au niveau 11, puis 15 + modificateur de Constitution au niveau 21.

Elfe de la Grande Forêt [elfe]

Prérequis : elfe

Avantage : vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets de sauvegarde pour annuler les effets et les dégâts continus de poison. Vous gagnez une résistance au poison égale à votre modificateur de Constitution.

Elfe des ruines [elfe]

Prérequis : elfe

Avantage : vous gagnez un bonus de +2 sur toutes vos défenses ainsi qu'aux tests d'Endurance pour résister à tous les dangers causés par l'environnement (climats froids ou chauds, atmosphère empoisonnée, manque d'oxygène, etc).

Entraînement martial asaath [asaath]

Prérequis : asaath

Avantage : vous gagnez le maniement du cimenterre. De plus, vous pouvez utiliser les cimenterres comme des focalisateurs pour tous vos sorts arcaniques.

Entraînement martial chardouni [nain]

Prérequis : nain, talent Nain chardouni

Avantage : vous gagnez le maniement du sceptre de guerre. De plus, vous considérez la chaîne cloutée comme une arme de guerre.

Entraînement martial de la Grande Forêt [elfe]

Prérequis : elfe, talent Elfe de la Grande Forêt

Avantage : choisissez une arme parmi la liste suivante : arc rasoir, couteau round, disque de lancer, double faux, épée ronde ou serpe double. Vous gagnez le maniement de cette arme. De plus, vous considérez les autres armes comme des armes de guerre.

Entraînement martial exilé [nain]

Prérequis : nain, talent Nain exilé

Avantage : vous gagnez le maniement de toutes les arbalètes, ainsi que du marteau de guerre.

Escalade arachnide [arachnogobelin]

Prérequis : arachnogobelin

Avantages : votre VD d'escalade augmente de 2 cases. Au niveau 11, vous ne conférez plus d'avantage de combat quand vous escaladez. Au niveau 21, vous pouvez vous décaler et charger normalement en escaladant.

Fils du désert [demi-orc]

Prérequis : demi-orc, talent Ourkhadi

Avantages : vous gagnez une résistance au feu égale à votre modificateur de Constitution.

Héritage runique [nain]

Prérequis : nain, talent Nain des montagnes

Avantage : choisissez un des tours de magie du magicien. Vous pouvez lancer ce tour de magie en tant que sort de rencontre.

Nain chardouni [nain]

Prérequis : nain

Avantages : vous gagnez un bonus de +1 à la CA. Quand vous prenez votre second souffle, vous gagnez également une résistance égale à votre modificateur de Constitution contre tous les dégâts non typés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Nain des bois [nain]

Prérequis : nain

Avantages : la première fois que vous recourez à votre second souffle de la journée, vous ajoutez votre modificateur de Constitution au nombre de points de vie récupérés.

Nain des montagnes [nain]**Prérequis :** nain**Avantages :** vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque si vous êtes adjacent à un autre nain allié et conscient (et ce, même s'il ne possède pas ce don). Ce talent est cumulable avec Attaque en formation.**Nain exilé [nain]****Prérequis :** nain**Avantages :** vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution si vous commencez la rencontre non surpris et qu'au moins un de vos ennemis est surpris.**Ourkhadi [demi-orc]****Prérequis :** demi-orc**Avantages :** vous gagnez un bonus racial de +5 aux tests d'Endurance pour résister aux effets de la chaleur et de la soif.**Perception arachnide [arachnogobelin]****Prérequis :** arachnogobelin**Avantages :** ajoutez votre modificateur de Sagesse sur vos jets de sauvegarde pour votre capacité raciale d'*oeil de l'araignée*.**Présence terrifiante [drakéide]****Prérequis :** drakéide, Charisme 15.**Avantages :** vous pouvez utiliser le pouvoir de présence terrifiante au lieu du souffle du dragon.**Présence terrifiante**

Drakéide pouvoir racial

*Vous vous agrandissez, prenez vos ennemis de haut. Vous les terrifiez avec tout le poids de votre héritage draconique.***Rencontre * Terreur****Action simple** **Proximité** décharge 3**Cible :** chaque ennemi pris dans la décharge**Attaque :** Charisme +2 contre Volonté**Effets :** la cible est poussée de 1 case, et est hébétée (sauvegarde annule).

Le bonus au jet d'attaque passe à +4 au niveau 11, puis +6 au niveau 21.

Résistance aux cauchemars [elfe]**Prérequis :** elfe, talent Elfe de la Grande Forêt**Avantage :** vous gagnez un bonus de +1 par échelon en Volonté contre les effets dotés du mot-clé psychique.**Rite des tatouages [elfe]****Prérequis :** elfe, talent Elfe de la Grande Forêt**Avantage :** vous gagnez un bonus de talent de +1 en Volonté et de +2 en Discrétion.**Sens arcanique [elfe]****Prérequis :** elfe, talent Elfe des ruines**Avantage :** dès que vous entrez dans un nœud de pouvoir, le MJ effectue un jet d'Arcanes en secret. Si vous réussissez, vous détectez immédiatement la présence de ce nœud de pouvoir.**Sous-espèce [homme-rat]****Prérequis :** homme-rat**Avantage :** vous pouvez échanger un de vos deux bonus raciaux (en Dextérité ou en Constitution) pour un des bonus raciaux indiqué ci-dessous. Vous gagnez de plus un autre avantage dépendant de votre espèce.*Affligé :* Force +2. Vous gagnez un bonus racial de +1 pour annuler les dégâts continus. Ce bonus racial passe à +5 pour annuler les dégâts psychiques continus.*Aveugle :* Sagesse +2. Vous gagnez la perception aveugle 5 + votre modificateur de Sagesse, mais vous êtes naturellement aveugle. La portée de la perception aveugle augmente de 5 au niveau 11, puis encore de 5 au niveau 21.*Chasseur de tempêtes :* Charisme +2. Vous gagnez une résistance à l'électricité égale à 5 + la moitié de votre niveau.*Crachefeux :* Force +2. Vous gagnez une résistance au feu égale à 5 + la moitié de votre niveau.*Dévoreur brun :* Force +2. Vous pouvez utiliser votre second souffle en une réaction immédiate quand vous amenez un ennemi à 0 points de vie grâce à une attaque au corps à corps.*Diurne :* Sagesse +2. Vous gagnez une résistance aux dégâts radiants égale à 5 + la moitié de votre niveau.*Ecumeur :* Force +2. Vous gagnez une vitesse de nage de 5 cases. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque au corps à corps quand vous êtes en péril.*Fourrure noire :* Charisme +2. Une fois par rencontre vous pouvez relancer un jet d'attaque raté effectué avec un sort arcanique.

Ombre blanche : Sagesse +2. Chaque fois que vous gagnez un camouflage, effectuez un jet de sauvegarde. En cas de réussite, ce camouflage devient total.

Pesteux : Sagesse +2. Vous devenez immunisé aux maladies. Votre bonus aux jets de sauvegarde pour annuler les effets de poison passent à +5.

Rampant des forges : Intelligence +2. Vous pouvez en une action simple changer n'importe quelle arme métallique au corps à corps que vous tenez en une autre arme métallique au corps à corps, de catégorie de taille inférieure, et que vous pouvez manier. Ce changement dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Sorcière rouge : Intelligence +2. Vous gagnez un bonus de +1 sur vos jets d'attaque et de dégâts avec des sorts arcaniques qui portent le mot-clé illusion ou nécrotique.

Traqueur : Sagesse +2. Votre vitesse de déplacement augmente de +2.

Spécial : une fois que vous avez choisi ce talent, vous pouvez le remplacer, mais vous ne pouvez plus le choisir à nouveau avec une nouvelle sous-espèce. Par exemple, si vous avez choisi la sous-espèce *traqueur*, vous ne pouvez pas échanger ce talent pour gagner la sous-espèce *fournure noire*.

Tir des mines [nain]

Prérequis : nain, talent Entraînement militaire exilé

Avantage : vous gagnez un bonus de talent de +1 aux jets d'attaque avec les arbalètes quand votre cible est adjacente.

Voie du désert [ubahntou]

Prérequis : ubahntou

Avantage : vous ignorez le terrain difficile dû au sable dans le désert.

Vol de la chauve-souris [démon chauve-souris]

Prérequis : démon chauve-souris

Avantage : votre VD en vol augmente de 1 par échelon.

Volonté draconique [drakéide]

Prérequis : drakéide

Avantages : vous gagnez un bonus de +3 en Volonté contre tous les effets de terreur.

Talents parangoniques

Echolocation améliorée [démon chauve-souris]

Prérequis : démon chauve-souris

Avantages : vous ne pouvez plus être aveuglé, sauf si vous êtes également assourdit.

Eclipse féérique [eladrin]

Prérequis : eladrin

Avantage : vous pouvez utiliser le pouvoir racial d'éclipse féérique, tel que décrit dans le Manuel des Joueurs.

Honneur du clan [elfe]

Prérequis : elfe, talents Elfe de la Grande Forêt et Rite des tatouages.

Avantage : vous êtes devenu un membre important et renommé de votre clan. Une fois par jour, vous pouvez relancer un test des compétences suivantes : Exploration, Diplomatie, Intuition, Nature ou Perception, tant que vous êtes formé dans la compétence en question.

Sens du serpent [asaath]

Prérequis : asaath.

Avantage : vous gagnez la vision aveugle 1.

Talents épiques

Chef de clan [elfe]

Prérequis : elfe, talents Elfe de la Grande Forêt, Honneur du clan, Rite des tatouages.

Avantages : vous êtes devenu un chef de clan. Chaque allié qui commence son tour de jeu à moins de 5 cases de vous gagne un bonus de +1 sur tous ses jets d'attaque la première fois que vous êtes en péril de la journée. Le bonus dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous regagnez tous vos points de vie.

Ecailles glissantes [asaath]

Prérequis : asaath

Avantage : vous ne pouvez plus être ralenti. Tout effet qui vous immobilise vous ralenti à la place.

Membre du conclave [nain]

Prérequis : nain, talent Nain des montagnes, Constitution 17

Avantage : quand vous recourez à votre second souffle, le bonus au Défenses devient égal à votre modificateur de Constitution.