



AVANTAGES REGIONAUX DES TERRES BALAFREES

Un guide pour les avantages régionaux de D&D 4 dans



Haazeven

Table des matières

Langues

Les langues humaines

Les langues elfiques

Les langues halfelines

Les langues naines

Les langues planaires

Les langues exotiques ou monstrueuses

Avantages régionaux

Ghelspad

LANGUES

Les langues humaines

Les langues de Ghelspad

Langue	Régions
Albadien	Albadie
Calastien	Calastie et les royaumes voisins
Darakeeni	Darakeene
Douhnahnien	Dounhahne
Lédéen	partout
Ohntenazouri	Ohntenazou et les Monts Kelders (centre)
Shelzari	Shelzar, Nouvelle Vénir, cote sud-ouest de Ghelspad
Oukroudahni	Désert d'Oukroudahn et les régions alentours
Veshien	Vesh et le nord-est de Ghelspad
Zathiskeen	Zathiskée

Autres continents

Langue	Régions
Ashéraki	Ashérak
Gamulgahnje	Jungles du Gamulgahnjus (Termana)
Langue de Vahngal	Quelques ports ou communautés paysannes (langue du peuple)
Teshalos	Désert de fer (Termana)
Termanéen	Royaumes humains de Termana

Humains

Les personnages humains commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur région de départ.

Ghelspad : Lédéen.

Termana : Termanéen

Ashérak : Ashéraki

Iles Draconiques : Draconique

Fehnrilik : Sombre Langage

Les langues elfiques

Langue	Régions
Haut-elfique	Elfes abandonnés (Termana)
Moyen-elfique	Elfes des bois
Bas-elfique	Drehndali

Demi-elfes

Les personnages elfes commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains), et une langue elfique de leur choix (selon la race exacte de leur parent elfique).

Drehndalis

Les personnages drehndalis commencent le jeu en connaissant le Lédéen et le Bas-elfique. Tous les drehndalis viennent de Ghelspad.

Eladrins

Les personnages elfes commencent le jeu en connaissant le Termanéen et le Haut-elfique. Tous les eladrins viennent de Termana.

Elfes

Les personnages elfes commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains), et le moyen-elfique. Généralement, les elfes viennent de Ghelspad, d'Ashérak ou des Iles Draconiques.

Les langues halfelines

Langue	Régions
Eriikimi	Halfelins
Santasha	Halfelins (sud de Ghelspad)

Halfelins

Les deux langues halfelins sont des langues mortes. Un personnage halfelin avec 13 en Intelligence ou formé en Histoire peut commencer le jeu avec une de ces deux langues (selon son choix). Les halfelins connaissent également la langue commune de leur région de départ (comme les humains).

Les langues naines

Langue	Régions
Chardouni	Nains chardounis (Termana)
Nain	Nains (tous les autres)

Nains

Les personnages nains commencent avec la langue commune de leur continent d'origine. Choisissez une langue entre le Chardouni et le Nain.

Si vous choisissez le Chardouni, le seul talent racial nain que vous pouvez choisir est le talent Nain chardouni. Si vous choisissez le Nain, vous ne pouvez pas choisir le talent racial Nain chardouni.

Les langues planaires

Langue	Régions
Abyssal	Démons
Aérien	Elémentaires de l'air, créatures aériennes
Aquatique	Elémentaires de l'eau, créatures aquatiques
Igné	Elémentaires du feu, créatures du feu
Infernal	Diabls
Terreux	Elémentaires de terre, créatures souterraines
Universel	Serviteurs des dieux
Sombre Langage	Serviteurs des titans

Devas

Les personnages devas commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains), et l'Universel.

Genesis

Les personnages genais commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains), et une langue parmi Aérien, Aquatique, Igné ou Terreux (en accord avec leur manifestation élémentaire).

Goliath

Les personnages goliath commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains), et le Terreux.

Tieffelins

Les personnages tieffelins commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains), et l'Infernal.

Les langues exotiques ou monstrueuses

Langue	Régions
Draconique	Dragons, drakéides
Gnoll	Gnolls
Gnome	Gnomes
Gobelin	Gobelins et créatures associées
Kraken	Krakens
Orafaune	Orafaunas et créatures des rêves
Orc	Orcs, demi-orcs
Piscéen	Piscéens
Slaracien	Slaraciens
Terali	Teralis

Demi-orcs

Les personnages devas commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains), et l'orc.

Drakéides

Les personnages drakéides commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains), et le Draconique. L'immense majorité des drakéides viennent des Iles Draconiennes.

Féraux

Les personnages devas commencent le jeu en connaissant la langue commune de leur continent d'origine (comme les humains).

Gnomes

Les gnomes parlent le Gamulgahnje et le Gnome.

AVANTAGES REGIONAUX

Ghelspad

Ahnkilie

Ajoutez Bluff et Diplomatie à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Calastien à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +1 en Bluff ou en Diplomatie quand vous traitez avec une administration ou une autorité supérieure à la votre.

Albadie

Ajoutez Endurance et Nature à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez l'Albadien à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +2 sur vos tests d'Endurance effectués dans les climats froids.

Amalthée

Ajoutez Nature à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Veshien à la liste de vos langues parlées.

Quand vous prenez votre second souffle, vous gagnez également un bonus de +1 sur votre prochain jet d'attaque d'un pouvoir doté du mot-clé **primal**, avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Bourok Torn

Ajoutez Arcanes et Religion à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Nain à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +1 sur vos jets d'attaque des pouvoirs arcaniques, divins ou martiaux contre les cibles qui sont adjacentes à au moins un allié en péril.

Calastie

Ajoutez Intimidation et Religion à la liste de vos compétences de classe. Vous gagnez également le maniement d'une arme de guerre de votre choix.

Ajoutez le Calastien à la liste de vos langues parlées.

Darakéenne

Ajoutez Athlétisme et Endurance à la liste de vos compétences de classe. Vous gagnez le maniement d'une arme de guerre de votre choix.

Ajoutez le Darakeeni à la liste de vos langues parlées.

Douhnahne

Ajoutez Intimidation et Religion à la liste de vos compétences de classe. Vous pouvez utiliser les sceptres comme focaliseurs pour n'importe quelle classe qui en a besoin.

Ajoutez le Douhnahnien à la liste de vos langues parlées.

Dourrover

Ajoutez Athlétisme et Endurance à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Dourroverien à la liste de vos langues parlées.

La première fois de la rencontre que vous êtes en péril, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + la moitié de votre niveau.

Glivid-Autel et Val-Faust

Ajoutez Arcanes et Intimidation à la liste de vos compétences de classe. Vous pouvez effectuer des tests d'Arcanes au lieu de Religion pour tout ce qui concerne les morts-vivants et les effets nécrotiques.

Ajoutez l'Oukroudahn à la liste de vos langues parlées.

Hedrada

Ajoutez Intuition et Religion à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Veshien à la liste de vos langues parlées.

Une fois par rencontre, quand vous obtenez un 1 naturel sur un d20, vous pouvez relancer le dé. Cependant, vous devez également relancer le prochain 20 naturel que vous obtenez, et garder le deuxième résultat.

Hétéronomie de Virdouk

Ajoutez Athlétisme et Bluff à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Zathiskeen à la liste de vos langues parlées.

Une fois par rencontre, quand vous résistez à un pouvoir doté du mot-clé **psychique**, vous pouvez vous décaler en une réaction immédiate.

Ile errante

Ajoutez le Shelzari à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +1 en Volonté contre toutes les attaques dotées du mot-clé **illusion**.

Karrie

Ajoutez Athlétisme et Exploration à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Darakeeni à la liste de vos langues parlées.

Quand vous vous déplacez, vous ignorez la première case de terrain difficile dû à la présence d'eau.

Khirdet

Ajoutez Intimidation et Nature à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Sombre Langage à la liste de vos langues parlées.

La première fois de la rencontre que vous amenez un ennemi à 0 points de vie ou moins, vous pouvez effectuer une attaque de base en une réaction immédiate. Cette attaque inflige des dégâts de poison.

Laguénie

Ajoutez Endurance et Intimidation à la liste de vos compétences de classe. Vous gagnez également le maniement d'une arme de guerre de votre choix.

Ajoutez le Calastien à la liste de vos langues parlées.

Les Crocs

Ajoutez le Shelzari à la liste de vos langues parlées.

Quand vous êtes en péril, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de dégâts des armes de corps à corps.

Les Ponts

Ajoutez le Veshien à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +1 à la CA quand vous êtes adjacent à au moins deux ennemis.

Lokil

Ajoutez Arcanes et Histoire à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez l'Oukroudahn à la liste de vos langues parlées.

Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un test d'Histoire et garder le meilleur résultat.

Mahnsk

Ajoutez le Veshien à la liste de vos compétences de classe.

La VD de votre monture augmente d'une case.

Mithril

Ajoutez Religion à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Veshien à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +1 sur toutes vos défenses contre les créatures issues de Gisombre ou les morts-vivants.

Moullis

Ajoutez Diplomatie et Intuition à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Veshien à la liste de vos langues parlées.

Une fois par jour, vous pouvez effectuer un test de Diplomatie pour réduire de moitié ou doubler le prix d'un objet (DD 15 + 1/10 fois le prix de base de l'objet).

Nouvelle Vénir

Ajoutez Bluff et Sens de la rue à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Shelzari ou le Zathiskeen à la liste de vos langues parlées.

La première fois de la rencontre que vous amenez un ennemi à 0 points de vie ou moins, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + la moitié de votre niveau.

Ohntenazou

Ajoutez Exploration et Nature à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez l'Ohntenazouri à la liste de vos compétences de classe.

Chaque fois que vous êtes poussé, tiré ou glissé de deux cases ou plus, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde. En cas de réussite, vous pouvez vous décaler d'une case en une réaction immédiate.

Rahok

Ajoutez Athlétisme et Exploration à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Shelzari à la liste de vos langues parlées.

Quand vous vous déplacez, vous ignorez la première case de terrain difficile dû à la présence d'eau.

Shelzar

Ajoutez Bluff et Sens de la rue à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Shelzari à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +1 sur tous les tests basés sur le Charisme contre des créatures qui vous trouvent attirant(e) sexuellement (habituellement, les membres de votre race du sexe opposé).

Vallée Souriante

Ajoutez Intuition et Religion à la liste de vos compétences de classe. Choisissez une arme principalement métallique que vous pouvez manier. Vous pouvez considérer cette arme comme un focaliseur pour vos prières divines (et uniquement vos prières divines).

Ajoutez l'Oukroudahn à la liste de vos langues parlées.

Vera-Tre

Ajoutez Nature à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Moyen-elfique à la liste de vos langues parlées.

Choisissez un des quatre totems ci-dessous.

Ailes-de-feu : vous gagnez un bonus de +3 aux tests d'Athlétisme pour sauter.

Cerf-au-sept-andouillers : quand vous effectuez une charge, vous ajoutez un bonus de +2 aux dégâts infligés.

Fourrure-du-crêpuscule : la première fois de la rencontre que vous êtes en péril, vous pouvez effectuer une attaque de base au corps à corps en une réaction immédiate.

Lune-dans-les-yeux : quand vous prenez en tenaille un adversaire avec un allié, vous ajoutez un bonus de +1 aux dégâts infligés.

Vesh

Ajoutez Diplomatie et Intuition à la liste de vos compétences de classe.

Ajoutez le Veshien à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets de sauvegarde pour annuler les états préjudiciables dominé, étourdi, immobilisé, ou ralenti.

Zathiske

Ajoutez le Zathiskeen à la liste de vos langues parlées.

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque sur vos pouvoirs dotés du mot-clé **convocation** ou **invocation**, sous réserve que le pouvoir en question dispose également d'un des mots-clés suivant : **acide**, **électricité**, **feu**, **froid**, **tonnerre**.