



PEUPLES THÉMATIQUES

Les humains du Gramlin et du Yelin sont deux variantes de peuples pour les humains. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser l'une des variantes ci-dessous pour incarner un humain alarien (ou autre). Cependant, ces variantes du peuple humain donneront de la couleur à votre personnage.

De même, vous pouvez tout à fait reprendre ces variantes pour votre propre univers de jeu.



PEUPLES HUMAINS D'ALARIAN

GRAMLINOIS

Augmentation de caractéristiques. La valeur de Sagesse augmente de 2, et les valeurs de Constitution et de Charisme augmentent de 1.

Superstitieux. Vous avez observé un présage quelconque dans la journée qui vous donne une intuition sur la manière d'agir par la suite. Vous pouvez choisir d'avoir l'avantage sur un jet de caractéristique un nombre de fois égal à la moitié de votre modificateur de Sagesse, arrondi au supérieur et pour un minimum de 1.

Commerçants austères. Vous avez la maîtrise de la compétence Persuasion ou de la compétence Religion, au choix.

Alignement. Les gramlinois sont avant tout gramlinois, habitués à être le sujet de conflits d'allégeances réguliers, et particulièrement depuis la conquête menée par Alarien. Il en ressort un aspect très individualiste et conservateur qui les rend plus chaotiques que loyaux.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en alarien et dans une langue supplémentaire. Le nain est très fréquent en gramlinois, l'elfique également avec la proximité des Elorans.

Vous pouvez aussi parler le rhagaronnais. Ce n'est pas systématique chez tous les gramlinois et, du fait de sa proximité avec l'alarien, parler le rhagaronnais ne compte pas comme une langue supplémentaire.

YELINOIS

Augmentation de caractéristiques. La valeur de Sagesse augmente de 2, et les valeurs de Force et d'Intelligence augmentent de 1.

Un dernier effort. Le DD du jet de sauvegarde de Constitution d'un yelinois pour résister à la fatigue provoquée par une marche forcée augmente de 1 toutes les deux heures supplémentaires.

Commerçants itinérants. Vous avez la maîtrise de la compétence Athlétisme ou de la compétence Persuasion, au choix.

Alignement. Les yelinois sont des commerçants par essence, leur profit et leurs intérêts passant devant n'importe quoi d'autre, y compris les membres de leur propre famille. Ils ne sont pas pour autant dans le rejet de l'autre et versent rarement dans la manipulation ou l'illégalité. De fait, ils sont ainsi plutôt neutres.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en alarien et dans une langue supplémentaire. Le vaste territoire du Yelin a permis la genèse de nombreuses communautés gnomes et halflines, leurs langues sont donc plutôt répandues dans la région.



Supplément réalisé par Tibo BR
Une création **Scribes & Dragons**

Héros & Dragons et **Alarian** sont des créations de *Black Book Éditions* et la rédaction de *Casus Belli*.

Remerciements à Bruno, Franck, Gaspard, Guillaume C., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur aide.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des tipeurs : Christophe, Corentin, Cyprien, Florent, François, Guillaume D., Guillaume M., Kevin, Michel, Ronan et Sébastien D.

RAPPEL DES RÈGLES - MARCHE FORCÉE

Un groupe de PJ se déplace habituellement pendant 8 heures avant de s'arrêter pour la journée. Au-delà des 8 heures, ils entrent en marche forcée et risquent l'épuisement.

Pour chaque heure supplémentaire passée à voyager au-delà des 8 heures de base, les personnages couvrent la distance prévue pour une heure de marche au rythme de déplacement choisi, mais chacun d'entre eux doit faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de l'heure. Le DD de ce jet est de 10 +1 pour chaque heure passée à marcher au-delà des 8 heures.

Si un personnage rate un jet de sauvegarde, il gagne un niveau d'épuisement (voir pages 302-303 du *Manuel des Règles de Héros & Dragons*).

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty---free, non---exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co---adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros & Dragons. Copyright 2018, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrian G et Thomas Robert.