



PEUPLES THÉMATIQUES

Les humains du Rhü et du Talban 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

RHOANNAIS

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

Amis des bêtes. Une fois par jour, vous pouvez lancer le sort *amitié avec les animaux* sur une unique créature à portée. Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est la Sagesse.

Fidèles à la nature. Vous avez la maîtrise de la compétence Nature ou de la compétence Religion, au choix.

Alignement. Les rhoannais sont farouchement indépendants, jusqu'à l'os. C'est un des fondements de la province et un aspect de leur personnalité qu'ils cherissent en tout point. Cela s'accompagne d'une forte individualité et d'un instinct de survie exacerbé, qui leur fait prévaloir leur vie plutôt que celle des autres. Par conséquent, les rhoannais sont presque exclusivement chaotiques.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en alarien et dans une langue supplémentaire. Beaucoup de rhoannais choisissent d'apprendre le nain pour faciliter les échanges commerciaux



avec les clans et colonies des montagnes de l'est. D'autres préfèrent apprendre l'elfique et ainsi converser plus aisément avec les tribus de la forêt. Enfin, les rhoannais les plus mystiques, les druides ou les rôdeurs particulièrement, se font enseigner le sylvestre, non sans un certain coût.

TALBANAIS

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

Brave. Vous bénéficiez d'un avantage sur les jets de sauvegarde contre la terreur.

Fervents et survivants. Vous avez la maîtrise de la compétence Religion ou de la compétence Survie, au choix.

Alignement. Les talbanais sont loyaux, mais le sujet de leur loyauté varie selon la baronnie à laquelle ils appartiennent, ou la région où ils ont grandi. Même les congrégations d'hérétiques qui errent dans les Tertres s'appuient sur cette loyauté inhérente à la vie au Talban.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en alarien et dans une langue supplémentaire. Toutefois, d'importantes communautés halfe-lines se trouvent au Talban, rendant l'apprentissage de leur langue fréquent. Sur la côte, aux alentours du village d'Astabeth, l'apprentissage du géant s'est développé pour faciliter les relations avec les gargantes de Larog.



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, Gaspard, Guillaume C., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur aide.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des tipeurs : Alain B., Benoit T., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Marie O., Maxime D., Michel C., Miguel I., Pierre P., Antoine de PostConceptLab, Ronan M., Rony T., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D.

INFLUENCE CULTURELLE EXTÉRIEURE

La province du Talban est, en elle-même, divisée en trois grands territoires, chacun avec ses spécificités et une forme d'allégeance particulière, l'un vers la couronne, l'autre vers la province, le dernier vers les voisins du Yelin.

Cela se traduit également dans le développement de ses populations. Ainsi, vous pouvez créer un personnage originaire du Talban nord, et dans ce cas utiliser la variante sur les ystaadiens plutôt que celle des talbanais.

A contrario, un personnage qui aurait vécu dans les zones méridionales de la province pourrait utiliser la variante des yélinois.

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), notation, 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 Myvrrian G et Thomas Robert.