



PEUPLES HUMAINS D'ALARIAN

SMITES

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

Pied marin. L'existence des natifs du Smitin tournant autour des bateaux, rares sont ceux qui ne savent pas comment résister à la houle ou aux ballottements d'une tempête. Vous avez un avantage aux jets de Dextérité pour éviter l'état renversé.

Savoir maritime. Vous avez la maîtrise des véhicules marins ou de la compétence Survie, au choix.

Alignement. Les smites sont loyaux, envers eux-mêmes. Chaque alarien originaire de l'archipel a sa propre définition de la loyauté et du périmètre dans lequel elle s'insère. Cela peut aller du royaume à la province, en passant par le village côtier de leur enfance ou le seul équipage de leur navire. Ainsi, la fluidité de leur allégeance dépendra autant de leur personnalité que des circonstances qui se présentent.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en alarien et dans une langue supplémentaire.

PEUPLES THÉMATIQUES

Les humains du Smitin et de l'Ystaad 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.



La nature cosmopolite du peuple de l'archipel leur donne accès à la totalité des langues des autres peuples humanoïdes. Vous pouvez également si vous le souhaitez ajouter le rhagaronnais à vos langues parlées, sans qu'il compte comme une langue supplémentaire.

YSTAADIENS

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

Lire en autrui comme dans un livre ouvert. Les alariens originaires de l'ystaad, et en particulier ceux de la capitale ou des autres grandes villes, sont passés maîtres dans l'art d'analyser la psychologie de leurs interlocuteurs, notamment leurs micro-expressions et autres tics nerveux. Vous maîtrisez la compétence Perspicacité.

Pour savoir si un personnage est sincère ou non, vous pouvez effectuer un test de Perspicacité (Intelligence), pour lequel vous pouvez doubler votre bonus de maîtrise.

Une fois l'analyse effectuée sur un personnage particulier, qu'elle soit réussie ou non, vous ne pouvez pas la réitérer sur le même personnage avant 24h.

Beaux parleurs. Vous maîtrisez la compétence Persuasion ou la compétence Supercherie, au choix.

Alignement. Les ystaadiens, par leur proximité avec la capitale et l'influence que le pouvoir exerce, sont rigoureux et loyaux envers toute forme d'autorité institutionnelle. Même les villes côtières les plus isolées ont un esprit de corps prononcé. Éventuellement, les ystaadiens des zones les plus reculés, en particulier au niveau de la séparation avec le Norven, auraient une position plus neutre.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en alarien et dans une langue supplémentaire. Beaucoup de citoyens de l'Ystaad apprennent le halfelin pour converser avec les semi-hommes, fortement présents. Vous pouvez également si vous le souhaitez ajouter le rhagaronnais à vos langues parlées, sans qu'il compte comme une langue supplémentaire. En effet, marchands et diplomates de la province sont régulièrement amenés à converser avec des citoyens de l'empire.

Supplément réalisé par Tibo BR

Une création **Scribes & Dragons**

Alarian est une création 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., Lucas P., Marie O., Maxime D., Michel C., Miguel I., Pierre P., Ronan M., Rony T., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D.



INFLUENCE CULTURELLE EXTÉRIEURE

En dehors des grandes villes ou des baronîles, les ystaadiens peuvent avoir un vécu, des savoir-faire et des habitudes loin de ce qui est présenté ici.

Si votre personnage est originaire du nord profond de l'ystaad, vous pouvez éventuellement utiliser les caractéristiques des norvennois.

Si votre personnage vient plutôt d'un village côtier isolé, le profil des smites peut être intéressant en ce qui concerne l'expérience maritime.

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), potation, 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.

Alarian. Copyright 2018, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Denis Beck, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Coralie David, Julien Dutel, Étienne Goos, Gaël Gourjon, Didier Guisérix, Jérôme Larré, Tristan Lhomme, Géraud Myvyrrian G, Cyril Perniceni, Philippe Rat, Thomas Robert, Olivier Rousselin, Kristoff Vala.