

AVENTURIERS D'ALARIAN



OPTIONS DE PERSONNAGES POUR LA 5ÈME ÉDITION



Supplément réalisé par Quinn Jolinar
Une création **Scribes & Dragons**
Alarian est une création de *Black Book*
Éditions et la rédaction de *Casus Belli*.

HUMAINS D'ALARIAN

CULTURES HUMAINES DES PROVINCES DU ROYAUME D'ALARIAN

Chaque province d'Alarian a ses particularismes locaux, ces traditions et coutumes qui permettent de distinguer, dans leur attitude ou leur savoir-faire, deux alariens l'un de l'autre.

Ces variantes de peuples humains remplacent les traits classiques des humains de la 5ème édition pour apporter plus de versatilité et d'authenticité à vos personnages.

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.

NORVENNOIS

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

Habitué au froid. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets infligeant des dégâts de froid ainsi que pour résister aux effets d'un froid extrême. Cette capacité ne s'applique cependant pas aux jets de sauvegarde pour prévenir des gelures (voir pages 82 et 83 du Cadre de Campagne).

Environnement hostile. Vous avez la maîtrise de la compétence Athlétisme ou de la compétence Survie, au choix.

Alignement. Les norvennois sont un peuple soudé, prompts à se mobiliser et obéir aux ordres. Les alariens du Norven ont dès lors une plus forte tendance à la loyauté que l'alarien moyen.

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

Le nain, le géant, le goblin et le gzar sont particulièrement répandus du fait de la proximité des montagnes et des dangers au-delà du mur.

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 chérissent 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 rhonnais 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.

LES LANGUES EN ALARIAN

En Alarian, on considère l'alarien officiel comme étant la langue commune.

À quelques différences de vocabulaire, d'accentuation et de règles de grammaires près, l'alarien reste parfaitement compréhensible par un rhagarronnais, un osgildien ou toute autre créature qui parle un dérivé de la langue des Humains, ce qui est souvent appelé le commun. Il en va dès lors de même pour la langue du Rhagarron.

Si votre personnage est originaire d'Alarian, considérait toujours qu'il parle l'alarien et que cette langue remplace le commun dans la liste des langues qu'il parle. S'il rencontre des personnages d'autres contrées et que ceux-ci sont considérés comme parlant le commun, votre personnage et ces derniers sauront se comprendre comme s'ils parlaient l'exacte même langue.

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 au 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. 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 rhagarronnais à vos langues parlées, sans qu'il compte comme une langue supplémentaire.

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.

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.

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 halfelines 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.

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 yélinois pour résister à la fatigue provoquée par une marche forcée augmente de 1 toutes les deux heures supplémentaires au lieu d'une.

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

Alignement. Les yélinois 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 halfelines, leurs langues sont donc plutôt répandues dans la région.

RAPPEL DES RÈGLES - MARCHÉ 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.

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 d'Intelligence (Perspicacité), 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 reculées, 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.

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 traits 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.

CULTURES HUMAINES DE L'EMPIRE DU RHAGARRON

L'Empire du Rhagarron n'est pas uniforme dans sa composition. Si la plupart de ses habitants se trouvent dans leurs imposantes cités fortifiées de pierres et d'argiles, un nombre non négligeables de rhagaronnais sillonnent routes et déserts et établissent des campements de toiles renforcés pour lutter contre les vents, le sable et le froid de la nuit.

On parlera ainsi des rhagaronnais d'argile pour les citadins, en référence à leurs habitats majoritairement construits avec de l'argile et de la terre cuite. Ils ont une culture militaire très présente et il est attendu de la part de chaque rhagaronnais valide de pouvoir prendre les armes au nom de l'Empereur à tout moment.

De leur côté, les rhagaronnais de toiles, des nomades vivant sous tentes, ont une résilience naturelle et une forte capacité à résister aux conditions extrêmes du désert.

De fait, des rhagaronnais de passage en Alarian répondent à l'un ou l'autre de ces héritages. Et même s'il existe d'autres cultures rhagaronnaises dans l'Empire, celles-ci sont trop éloignées des frontières avec Alarian pour être représentées ici.

RHAGARONNAIS D'ARGILE

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

Entraînement martial. Vous avez la maîtrise des armures légères et de deux armes de votre choix.

Savoir militaire. Vous avez la maîtrise de la compétence Athlétisme ou de la compétence Histoire, au choix.

Alignement. Les rhagaronnais d'argile ont une plus forte tendance à la loyauté que l'humain moyen. Cela se traduit autant dans leur profond respect des lois que de leur aptitude naturelle à répondre présent en cas de mobilisation.

D'aucun pourrait qualifier leur attachement à l'Empire et leur fidélité à une forme de soumission à l'autorité, mais les rhagaronnais savent bien faire la part des choses entre un régime fort au discours clair et engageant avec une dictature opaque et sans âme.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en alarien et en rhagaronnais. Les cités étant systématiquement pourvues d'académies et autres collèges, les rhagaronnais d'argile peuvent s'exprimer dans une langue supplémentaire de leur choix



RHAGARONNAIS DES TOILES

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

Résistant à la chaleur. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets infligeant des dégâts de feu ainsi que pour résister aux effets d'une chaleur extrême.

Savoir du désert. Vous avez la maîtrise de la compétence Nature ou de la compétence Survie, au choix.

Alignement. Les rhagaronnais de toile ont une faible notion de ce qui relève du bien et du mal et sont majoritairement neutre sur cet axe.

S'ils devaient cependant exprimer une forme de loyauté, celle-ci s'adresserait en priorité, voire uniquement, envers leur famille, leur clan ou leur tribu.

Bien que tout autant mobilisable que n'importe quel autre rhagaronnais, il est moins attendu de ces citoyens nomades qu'ils soient réactifs aux appels aux armes de l'Empire.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en rhagaronnais. Leur vie de nomade permet aux rhagaronnais des toiles d'apprendre une langue supplémentaire.

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** et **tipeuses** :

Alain B., Antoine 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..

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 Guisérux, Jérôme Larré, Tristan Lhomme, Géraud Myvyrrian G, Cyril Perniceni, Philippe Rat, Thomas Robert, Olivier Rousselin, Kristoff Vala.