

# Anaema

Bien que leur apparence soit humaine, les Anaema sont une race d'humanoïde insubstantiel qui vit sur le plan matériel sans pouvoir le toucher complètement. Les Anaema semblent être un peuple sombre, focalisés sur leur propre existence et rancuniers envers les difficultés qu'elle leur impose.

Ils ont fait des sociétés humaines leur demeure, mais restent à l'écart, ayant construit des enclaves pour leur propre peuple. Bien que leurs voisins puissent les trouver étranges, les Anaema, francs et directs, travaillent pour gagner la confiance de ceux dont ils dépendent.

Beaucoup de sages croient que les Anaema sont originaires du plan astral ou éthéré. Qui les a amenés sur le plan matériel et pourquoi sont des questions qui n'ont jamais trouvé de réponses, mais il est clair que leur nature surnaturelle amène à suspecter les Anaema de venir d'un royaume entièrement différent.

D'autres supposent que les Anaema sont les survivants d'une nation humaine, une cité ou peut-être même d'une famille qui a été maudite ou enchantée il y a longtemps déjà. Les similitudes entre les Anaema et les humains normaux sont notables. Le fait que plusieurs enchantements peuvent facilement combler le fossé séparant les humains des Anaema peuvent accréditer l'une comme l'autre des deux théories. Les Anaema n'en savent pas plus sur leurs origines que les sages humains.

## Personnalité:

Les Anaema sont concentrés, déterminés et pragmatiques. Ils évaluent toujours ce qu'ils possèdent et comment l'utiliser au mieux. L'or, l'argent, les pierres précieuses et autres formes de richesse sont uniquement utilisées pour améliorer leur vie, par l'achat de fournitures et d'équipement. Les Anaema se divertissent par la musique et les contes, habituellement grâce à des chants mélancoliques et des tragédies.

Les Anaema détestent le gaspillage. Ils échaffaudent constamment des plans et s'organisent pour dépenser le moins possible d'effort ou de biens. Ils sont méticuleux et soigneux avec leurs affaires et préfèrent utiliser un objet reçu en héritage et soigner leur équipement que d'en acheter un nouveau. Cependant ils examinent toute chose qu'ils découvrent afin de déterminer comment ils vont pouvoir en tirer profit. Leur détermination à éviter le gaspillage amène parfois ceux qui ne les connaissent pas à penser qu'ils sont cupides.

L'attitude des Anaema peut s'expliquer par leur 'malédiction' qui requiert énormément de concentration de leur part, en effet ils doivent faire des efforts constants pour toucher et interagir avec les objets physiques. Lorsque leur concentration défaille, les objets leur passent au travers du corps comme s'ils n'existaient pas. Bien que peu de chose peuvent les tuer cela n'en est pas moins pénible pour autant. De la même façon les armes non magiques ne sont pas létales pour eux mais leur causent de la douleur. Si l'on fait fi de leur nature éthérée, les Anaema ont besoin de manger, boire et dormir comme la plupart des humains le font. Néanmoins consommer la nourriture et les boissons humaines nécessite un effort et de la concentration.



## Description physique:

Les Anaema apparaissent complètement humains. Ils mesurent entre cinq et six pieds de haut et pèsent entre 60 et 100 kilos. Les hommes sont généralement un peu plus grands et lourds que les femmes. Cependant les Anaema existent dans un état partiellement éthéré et lorsqu'ils interagissent avec des objets ou des créatures entièrement physiques leur poids est considéré comme le dixième de sa valeur. Les Anaema ont la peau qui varie du blanc de l'albâtre à légèrement tannée. Leurs cheveux sont bruns, blonds ou châtains et la plupart d'entre eux, hommes comme femmes ont tendance à les garder courts. Leurs yeux sont habituellement marrons, mais peuvent aussi être bleus, verts ou gris. Les Anaema s'habillent simplement. Leurs vêtements coupés simplement et dépourvus d'ornement sont le reflet de leur conviction et de leur pragmatisme. Comme les humains, les Anaema atteignent l'âge adulte vers 15 ans et vivent environ 100 ans.

## Relations:

Les Anaema ont établi de solides relations de travail avec les humains, particulièrement dans les grandes cités où une plus grande diversité de races et de peuples amènent moins de préjugés contre leur anatomie semi-incorporelle. Les Anaema ne se sentent aucune parenté avec les gnomes, halflings et elfes, partiellement à cause de la légèreté et de l'insouciance avec laquelle ces races abordent la vie, rappelant aux Anaema qu'eux-mêmes n'y ont pas droit. Ils tolèrent les nains et les demi-orques aussi bien que les humains, bien qu'ils préfèrent la compagnie des nains qu'ils trouvent plus



fiables.

Les réactions humaines envers les Anaema dépendent de leur société. La plupart des humains trouvent les 'Homme-esprit' perturbants, distants et amers. Ceux qui sont habitués à les côtoyer pensent la même chose mais tendent à être plus indulgents envers ces défauts. Les réactions naines envers les Anaema sont un peu meilleures, peut-être parce qu'ils partagent la même personnalité austère. Les demi-orques semblent ne pas s'en soucier. Les elfes considèrent que les Anaema ont une intolérable suffisance et essaient par tous les moyens de les éviter. Les gnomes et les halflings préfèrent ignorer les Anaema qui à leurs yeux ne possèdent aucun sens de l'humour.

### **Alignement:**

Les Anaema montrent clairement des tendances loyales. Les alignements chaotiques sont rares car ils amènent généralement un comportement dépensier et préjudiciable qu'ils ne peuvent endurer. Trop pragmatiques pour être réellement bons, les Anaema ne sont pas non plus assez égoïstes et cupides pour être mauvais et la plupart se situent entre les deux et présentent un alignement Loyal Neutre.

### **Terre natale:**

Les Anaema ne possèdent pas de nation propre et préfèrent former des communautés à l'intérieur des royaumes humains. Parce qu'un Anaema isolé est plus susceptible d'être confronté aux difficultés du monde physique, ils ont tendance à rester entre eux, et les communautés qu'ils forment sont conçues pour répondre à leurs besoins spécifiques. Les Anaema élèvent eux-mêmes toute la nourriture qu'ils peuvent, créent leurs propres vêtements et achètent leurs outils chez les forgerons de leur peuple. Malgré leurs efforts et les précautions qu'ils prennent, les Anaema ne peuvent se fier uniquement à ce qu'ils construisent eux-mêmes. Les communautés Anaema sont invariablement construites dans ou près des cités humaines et les Anaema font de gros efforts pour maintenir des relations amicales avec ceux qui les entourent. Sans le commerce et l'intérêt mercantile des humains, les Anaema auraient bien plus de difficultés à survivre. Les Anaema ont appris que la magie ou la force de l'esprit pouvait leur permettre d'interagir normalement avec le monde qui les entoure. Les sorciers de leur peuple développent les compétences nécessaires pour franchir le pont entre eux-mêmes et les humains qui les entourent. Ils apprennent à créer des 'objets esprits', enchantés avec une magie subtile, qu'ils peuvent utiliser normalement. Bien que cette méthode permet aux Anaema d'utiliser des objets usuels normalement, le temps et l'énergie dépensés dans la création de ces objets les rend souvent plus cher à l'achat. Ainsi les petits objets, armes et petits boucliers coûtent souvent 25 pièces d'or de plus que le prix

normal. Les armes plus conséquentes, grands boucliers et armures légères coûtent 50 pièces d'or de plus et finalement le coût des armures intermédiaires coûtent 75 pièces d'or et celui des armures lourdes 100 pièces d'or de plus.

Les Anaema peuvent utiliser les objets humains mais éprouvent des difficultés à le faire. Les objets magiques ne posent généralement pas de problème, ils peuvent porter normalement les armures magiques et peuvent être tués par le même type d'arme.

### **Religion:**

Les Anaema suivent d'habitude les divinités humaines, habituellement celles de la loi, la justice ou de l'artisanat. Ils tirent une grande satisfaction du sentiment de justice et du chatiment car beaucoup d'Anaema pensent avoir été injustement maudits. Une opinion commune admet qu'ils ont été transformés de l'état d'humain normal à celui qui est le leur par les machinations d'un puissant magicien ou à la suite d'une malédiction divine. Beaucoup d'Anaema ont tenté de trouver un remède à leur condition, mais aucun n'a réussi pour l'instant. Beaucoup pensent que la magie ne pourra pas les transformer et que leur état inconsistant est une punition suite à un ancien chatiment. Ceux qui adhèrent à cette vision des choses essaient d'apprendre à leurs enfants à accepter leur destin et à éviter les erreurs qui pourraient avoir causé leur chute.

### **Langage:**

La langue des Anaema semble être une variante du commun. Ils utilisent l'alphabet commun, et les deux langues ont souvent un son similaire à l'ouïe. Est-ce une indication que les Anaema ont développé leur langue à partir du commun ou qu'ils ont adapté leur langue d'origine à ce dernier, cela reste un mystère de plus. Les Anaema utilisent de toute façon rarement leur langue natale, préférant utiliser le commun.

### **Noms:**

Les Anaema se nomment d'après les prénoms de la société humaine dans laquelle ils vivent. Ils se sentent plus concernés par leur intégration que par le sentiment de préserver leur culture et histoire.

### **Aventuriers:**

Les aventuriers Anaema sont rares. Il existe un fort sentiment de devoir et d'appartenance chez ce peuple et ils ont peu de respect pour ceux qui essaient de faire leur chemin dans le monde seul, pensant que cette indépendance irrévérencieuse ne peut les mener au désastre. Ainsi, les aventuriers Anaema sont souvent ceux qui n'ont pas réussi à s'adapter dans leur propre communauté. Ces individus solitaires sont souvent courageux et déterminés, quitter leur maison et leur famille les a aidés à forger leur caractère et pourrait même les aider à découvrir une façon de briser la malédiction qui semble se prolonger sur leurs concitoyens.

Les Anaema ont d'autres raisons de partir à l'aventure. Plutôt qu'une volonté de s'échapper des carcans de leur société rigide, beaucoup d'aventuriers la quittent pour trouver un moyen de libérer leur peuple. Il est de notoriété que la magie affecte plus facilement les Anaema que les humains normaux et cela a amené à croire qu'une ancienne forme de magie très puissante pourrait peut-être briser la malédiction et changer leur destin.

## Caractéristiques des Anaema:

\*+2 en constitution: Les Anaema sont une race solide ayant enduré de nombreuses épreuves.

\*Taille moyenne: En tant que créature de taille moyenne, les Anaema n'ont pas de bonus ou pénalités spéciales dus à leur taille.

\*La vitesse de déplacement de base des Anaema est de 10 mètres

\*Insubstantial: Les dommages des armes non magiques sont considérés comme non létaux. Les Anaema sont immunisés aux poisons non magiques qui sont les seuls à pouvoir interagir avec leur organisme. Armes et poisons provenant d'une source éthérée agissent normalement.

Les Anaema ne peuvent passer au travers des objets solides comme peuvent le faire les créatures incorporelles, de même qu'ils ne peuvent passer au travers de passage plus petit qu'un humain normal ne pourrait le faire.

\*Objet-esprit: L'équipement créé spécialement pour eux les affecte normalement ainsi que les créatures ayant un corps physique complet, mais ne fonctionne pas sur les créatures incorporelles (comme les fantômes par exemple)

\*Concentration: Un Anaema doit maintenir sa concentration pour interagir avec les objets purement physiques. Pour saisir, utiliser un objet ou interagir avec une créature corporelle, un Anaema doit faire un test de Concentration (DD15). Pour maintenir cette interaction, le test doit être réitéré toutes les dix minutes. Tant qu'il n'est pas menacé il peut choisir de faire 10 ou 20 normalement sur son jet.

Une interaction continue supprime une action partielle par tour à moins qu'une fois de plus un test de Concentration soit réussi chaque tour (DD15). Il est impossible de faire 10 ou 20 sur ce jet. Si le test de Concentration échoue, l'objet saisi passe au travers du corps du porteur lui causant une douleur atroce. Les petits objets (anneaux, amulettes...) causent 1 point de dégâts non létaux, tandis que les objets plus volumineux causent 1d6 points de dégâts.

\*Faiblesse: Tant qu'ils interagissent avec des objets physiques, la force effective d'un Anaema est réduite de 6 points (minimum de 1). Les Anaema doivent maintenir leur concentration et ne peuvent utiliser leur pleine force dans ces conditions. Ce malus ne s'applique pas s'ils utilisent des objets-esprits ou des armes magiques.

\*Langages: Commun et Anaeman

\*Langages supplémentaires: Toutes (autre que les langues secrètes, comme le druidique). Les Anaema vivent parmi les humains et ont appris le même type de langages que ces derniers.

\*Classe privilégiée: Ensorceleur. La classe d'ensorceleur d'un Anaema multiclassé n'est pas prise en compte quand il s'agit de déterminer s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

\*NGE: Niveau de classe +3



## Artathi

Les Artathi sont une race de félins humanoïdes fiers qui vivent et gouvernent les savanes et les jungles du sud. Ils croient qu'ils sont les fils et filles de Ba en Aset, la divinité des 'races mineures' du monde. A un niveau plus personnel, ils sont constamment à la recherche de moyens de prouver leur mérite, et en tant que race cherchent à étendre leurs domaines.

La race des Artathi est composée de sept castes différentes: trois castes supérieures, les Il'artathi (qui ressemblent à des lions), Tal'artathi (tigres), et Ahl'artathi (pumas) ainsi que de quatre castes inférieures, les Htak'artathi (lynx), Sal'artathi (guépard), Dal'artathi (léopard) et les Vyk'artathi (jaguar). Bien que les membres de n'importe quelle caste soient capables de se reproduire avec les autres, le mélange des races est considéré comme impie. Les malheureux qui naissent de telles unions sont considérés comme 'Letathen' ou hors caste, et sont traités comme les membres de plus bas niveau dans la société artathi.

### Personnalité:

Les Artathi tendent à être d'un ou deux types différents et leur personnalité a souvent un rapport avec leur caste. Les Il'artathi, Tal'artathi, Htak'artathi et Vyk'artathi sont impulsifs et rapides à la colère. Les Ahl'artathi, Sal'artathi et Dal'artathi d'un autre côté font preuve d'esprit, d'astuce et de subtilité lorsqu'ils interagissent avec les autres. Les hybrides sont toujours subordonnés à ceux qui leur sont supérieurs dans leur caste, mais leur frustration se manifeste fréquemment sous la forme d'un tempérament violent lorsqu'ils traitent avec ceux qui ne font pas preuve de déférence à leur égard (chez les étrangers à la société Artathi bien sûr)

### Description physique:

Les Artathi sont essentiellement des chats humanoïdes. Ils mesurent entre 5 et 6 pieds de haut (Vyk'artathi) mais peuvent atteindre de 7 à 8 pieds pour les Il'artathi avec une variabilité similaire pour le poids. Les membres de chacune des castes ressemblent à leur félin, celle des hybrides peut grandement varier se rapprochant cependant plus du félin dont ils sont le plus proches génétiquement.



## Relations:

Les Artathi ont généralement peu de patience avec les humains, considérant leur société chaotique, leur nature instable et leurs vies dissolues comme un signe de faiblesse. Cependant, il y a plusieurs cultures humaines, typiquement celles qui sont sophistiquées et ordonnées, qui s'attirent le respect de cette race.

Les Artathi regardent les halflings et les gnomes avec dédain, leurs cultures manquent d'honneur et leurs styles de vies suggèrent qu'ils ne valent guère mieux que des 'Letathen'. Les demi-elfes et autres races similaires sont regardés avec dégoût, comme le résultat de leur héritage hybride. Les qualités artistiques et les goûts fins des elfes sont généralement vus avec respect, mais leur comportement chaotique représente une faiblesse pour les Artathi.

La vision qu'ils ont des nains est plus compliquée, les castes martiales apprécient généralement leurs compétences et leur endurance, tandis que les castes plus sensibles tendent à apprécier leur côté rustique.



## Alignement:

Les Artathi sont typiquement loyaux par nature, un résultat de leurs sociétés hautement structurées. Ceux qui deviennent aventuriers s'éloignent souvent de ce modèle (plus particulièrement s'ils sont des hybrides). Il y en a, après tout, toujours quelques uns qui n'arrivent pas à entrer dans la structure traditionnelle de leur société.

## Terre natale:

La terre des Artathi comme leur peuple est divisée. Les Artathi de la jungle sont différents de ceux de la savane, ceux des classes supérieures sont différents de ceux des classes inférieures, ceux

des cités états sont différents de ceux des tribus. Comme un miroir à ces divisions, les conflits caractérisent les Artathi eux memes: le raffinement culturel justifie les coutumes barbares, l'élégance sociale compense les instincts guerriers, l'honneur se mélange à la trahison. Dans cette société chacun de ces éléments subtiles revêt une importance vitale, ces schémas comportementaux et coutumes qui représentent l'élégance suprême mais sont également d'une complexité opaque pour qui n'est pas Artathi.

La société Artathi semble, au premier abord, centrée sur les cités-états isolées qui représentent la base du pouvoir politique. Mais au fond des savanes et des jungles il est possible de trouver des centres de populations éparpillés qui servent de point de ralliement lors des migrations des tribus nomades qui représentent la seconde moitié de la population Artathi. Dans la réalité, cependant, les cités-états sont aussi dépendantes du réseau commercial créé par les tribus que ces dernières le sont des ressources concentrées dans les cités.

Les Artathi vivent dans une société de castes strictes, largement définies par le pouvoir qu'elles possèdent et leurs proximités avec la caste de Ba en Aset, leur dieu. Ainsi les trois castes supérieures sont connues sous le nom de Durek (littéralement, les premiers enfants), tandis que les quatre castes inférieures sont connues sous le nom de Surek (les seconds enfants). Les hybrides, ou sans caste, sont connus comme les Letathen (les oubliés). Chacune des trois castes Durek possèdent exactement neuf familles. Les quatre castes des Surek d'un autre côté ont un nombre variable de familles, allant d'une douzaine pour les Dal'artathi à plus d'une centaine pour les Vyk'artathi.

En général, les Durek sont plus influents dans les savanes et les Surek dans les jungles. Néanmoins, il n'y a pas de distinction ou de séparation formelle et les Durek sont considérés comme les 'Intimes de Ba en Aset' (et en théorie supérieurs aux autres) dans la société Artathi. La véritable division du pouvoir entre Durek et Surek se fait lors du choix de l'empereur et impératrice de la nation. L' élu représente la 'Divine lumière de Ba en Aset' et le 'Père des sept castes', possesseurs du pouvoir de vie et de mort sur tous les Artathi. Il est sélectionné par les Durek dans leurs propres rangs.

D'une manière similaire, les Surek choisissent l'impératrice. Son approbation est requise pour tous les mariages. Pour les membres de plus bas niveau dans les castes, ce n'est généralement qu'une formalité, mais dans le cas des nobles, cette approbation est une absolue nécessité. Parce que l'empereur détient l'autorité suprême sur les Artathi, l'importance de l'impératrice est fréquemment sous-estimée. Cependant, son habileté à contrôler les alliances et les successions entre les familles des Durek et Surek est d'une importance suprême dans la réalité politique de ce peuple.

Les empereurs et impératrices, sélectionnés dans différentes castes ne sont capables de procréer que des Letathen, prevenant ainsi toute tentative d'imposer une dynastie impériale.

## Religion:

Les Artathi ne vénèrent qu'une seule déesse, Ba en Aset. Son église représente une des branches du pouvoir de la société Artathi qui est liée mais séparée du système des castes et de l'empereur. Le pouvoir à l'intérieur de l'église est divisé en neuf hiérarchies, chacune représentant une des neuf vies de la déesse.

Il est dit que ceux qui tournent le dos à l'église de Ba en Aset perdent ses faveurs, mais les succès des pretres et des paladins qui ont quitté la société Artathi semblent démentir cette croyance. Peut être plus

accablant encore pour l'église sont les Letathen qui ont reçu en cadeau la faveur divine et beaucoup d'individus sont obligés de fuir leur demeure pour ce motif.

## Langage:

Les Artathi s'expriment dans leur propre langue, chacune des sept castes est reconnue pour l'excellence dont elle fait preuve dans un type de littérature. Ainsi les Ahl'artathi sont connus pour leurs poèmes épiques. Les Il'artathi sont connus pour leurs travaux sur les stratégies militaires et les conquêtes. Les Letathen sont fréquemment illettrés et ceux qui savent lire connaissent rarement plus que les quelques phrases dont ils ont besoin pour leurs travaux quotidiens.

## Noms:

Les Artathi des sept castes ont des noms qui peuvent être quasiment considérés comme une forme d'art. Chacun est divisé en trois parties. Le nom de naissance (ou El'nalak) est le plus court des trois et est donné au nouveau né par l'impératrice en personne. Ces noms sont descriptifs mais peuvent être aussi sélectionnés dans le Sethe'nalak (la table des noms impériales). Avoir un nom sélectionné dans le Sethe'nalak est considéré comme un honneur et est le signe d'une gratitude extrême de la part de l'empereur et de l'impératrice. La seconde partie du nom est appelée le nom d'honneur (ou Sul'nalak) qui précède le nom de naissance. Le nombre et la variété des noms d'honneur dépendent entièrement des actes réalisés par leur porteur. Finalement il y a le nom de caste (ou Artath'nalak). Les noms de caste, cependant, sont déterminés par un rituel complexe entre les ancêtres et les chefs de caste, identifiant ainsi l'héritage du nouveau né pour tous ceux qui entendent son nom complet. Les Letathen ne reçoivent qu'un nom de naissance et ce nom n'est jamais sélectionné dans le Sethe'nalak.

## Aventuriers:

Les Letathen, de tous les Artathi, sont les plus susceptibles de devenir aventuriers, fuyant la société qui les opprime. Bien qu'il soit rare que des membres des sept castes quittent la société Artathi, ceux qui sont exilés ou choisissent de partir sont fréquemment attirés par les sirènes de l'aventure.

## Traits raciaux des Artathi:

### Hybride/Letathen:

\*+2 en Dextérité, -2 en Constitution

\*Taille moyenne: En tant que créature de taille moyenne, les Anaema n'ont pas de bonus ou pénalités spéciales du à leur taille.

\*Vitesse de déplacement 10 mètres

\*Vision nocturne: Les Artathi voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage. Dans ces conditions ils distinguent parfaitement les formes et les couleurs.

\*Bonus racial de +2 aux jets de Déplacement silencieux et de Dissimulation. Dans les zones d'herbe haute ou de sous bois dense, le bonus de Dissimulation passe à +6

\*Bonus racial de +6 aux tests d'Acrobatie

\*Bonus de +2 à l'esquive. Ce bonus représente l'instinct naturel des Artathi à sentir le danger. Si un personnage perd son bonus de Dextérité ou s'il devient négatif, il perd également son bonus d'esquive.

\*Si un Artathi doit se battre à mains nues, ses griffes lui permettent de causer 1D6 points de dégâts. Contrairement aux dégâts normalement causés lors d'un combat à mains nues, les dégâts de griffes peuvent être mortels. Le bonus de Force s'applique à ses dommages comme d'habitude. Si un Artathi attaque avec ses griffes rétractées, il n'inflige que 1D3 points de dégâts.

\*Langages: Commun et Artathi. Langues bonus: Elfe, Draconique, Géant, Goblin et Sylvestre.

\*Classe favorite: Barbare. La classe de barbare d'un Artathi multiclassé n'est pas prise en compte quand il s'agit de déterminer s'il subit ou non un malus de points d'expérience. Dans la société Artathi, les hybrides ne bénéficient pas de la discipline ni de l'entraînement nécessaire pour devenir des guerriers, mais savent utiliser naturellement la rage qu'ils ont en eux.

### Les castes:

**Il'artathi (lion):** six des sept derniers empereurs ont été choisis dans la caste des Il'artathi, résultat de la formidable force politique de ces derniers. Physiquement les plus puissants parmi leur race, les fils et filles des Il'artathi ont bénéficié de siècles d'entraînement en tant que guerriers d'élite mais aussi contre leurs ennemis politiques. Les familles de cette caste placent une grande importance dans le concept d'honneur. Les Il'artathi ont les traits raciaux standard de leur race avec les modifications suivantes:

\*+2 en Force, -2 en Dextérité

\*Classe favorite: Paladin

**Tal'artathi (tigre):** Tandis que les Il'artathi dirigent les affaires séculaires de la société, les Tal'artathi contrôlent pour leur part le royaume spirituel. Les membres des Tal'artathi occupent souvent les plus hauts rangs dans l'église de Ba en Aset. Des trois castes supérieures, ils sont les plus conservateurs de leurs acquis et préfèrent tabler sur le long terme que sur les profits à courte échéance. Les Tal'artathi ont les traits raciaux standard de leur race avec les modifications suivantes:

\*Classe favorite: Prêtre

**Ahl'artathi (puma):** Pour l'observateur de passage, il est clair que parmi les Durek, ce sont les Il'artathi et les Tal'artathi qui gouvernent, contrôlant mutuellement l'état et l'église. Pour ceux dotés d'une plus grande clairvoyance, le pouvoir et l'influence des Ahl'artathi sont cependant clairs. Les familles des Ahl'artathi sont subtiles et

intelligentes, choisissant de faire valoir leur pouvoir au travers des pions et serviteurs à l'intérieur des autres castes. Leur politique astucieuse a pour seul but d'accélérer l'achèvement de leurs écoles de magie. Leur influence parmi les Durek est grande mais elle l'est encore plus parmi les Surek. Les Ahl'artathi ont les traits raciaux standard de leur race avec les modifications suivantes:

\*+2 en Intelligence, +2 en Charisme, -2 en Constitution

\*Classe favorite: Enchanteur

**Htak'artathi (Lynx):** Considérés comme les meilleurs orateurs politiques par les Durek, les familles Htak'artathi sont les plus importantes dans la jungle, dominant tous les étages de la société dans cet environnement. Ils sont également doués pour la chasse, et beaucoup de leurs enfants ont servi avec talent sur les frontières. Les Htak'artathi ont les traits raciaux standard de leur race avec les modifications suivantes:

\*Classe favorite: Rôdeur



**Sal'artathi (Guépard):** La plus petite caste parmi les Surek (et par bien des aspects, la plus similaire à l'une des castes Durek), les sal'artathi sont un peuple fier, en partie parce que les autres races qui respectent leur unique cadeau tendent à les prendre de haut en même temps. Les familles Sal'artathi sont en possession de philosophie et de connaissances secrètes. Les Sal'artathi ont les traits raciaux standard de leur race avec les modifications suivantes:

\*+4 en Dextérité, -2 en Constitution, -2 en Force

\*La vitesse de déplacement de base des Sal'artathi est de 13 mètres

\*Classe favorite: Moine

**Dal'artathi (Léopard):** Des sept castes, les Dal'artathi sont les moins spécialisés. Des membres de cette caste peuvent être trouvés dans tous les plus bas échelons de la société Artathi. Les Dal'artathi tendent aussi à être les plus tolérants avec les Letathen. Les Dal'artathi ont les traits raciaux standard de leur race avec les modifications suivantes:

\*Classe favorite: Roublard

**Les Vyk'artathi (Jaguar):** La plus nombreuse des sept castes. Les Vyk'artathi servent de fantassins lors des conquêtes impériales. Toutes les familles majeures de cette caste ont une longue histoire militaire et en tirent une grande fierté. Les fils aînés de ces familles tendent à motiver les autres Surek dans leur poursuite de l'excellence. Les Vyk'artathi ont les traits raciaux standard de leur race avec les modifications suivantes:

\*+2 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Charisme

\*Classe favorite: Guerrier

**Les Syltah (Léopard des neiges):** Il est dit que cette race, proche des Artathi vit dans les terres froides des étendues du nord. Connus sous le nom de Syltah, ces 'léopards des neiges' semblent s'être adaptés au climat hivernal. Comparés aux Artathi, ils sont un peuple simple, vivant en petits clans dotés d'un code de l'honneur brutal. Si ils sont réellement reliés à leurs cousins du sud, personne n'est en mesure de dire quand et pourquoi a eu lieu cette étrange migration. Les Syltah ont les traits raciaux standard de leur race avec les modifications suivantes:

\*+2 en Force, -2 en Dextérité

## Le Grogne-pierres

Taillés dans de la roche vivante, et animés par la volonté divine et la puissance des nains, les grogne-pierres sont d'imposants géants possédant une force et une endurance conséquentes. Ils furent créés il y a des siècles par les nains pour aider à la défense des avant-postes sous le siège des hordes gobelines qui voulaient piller leur or et tirer profit de leurs mines. Durant leur isolement, les nains sculptèrent et animèrent une armée de soldats de pierre, mais malgré la puissance apportée par cette force de frappe, les gobelins massacrèrent les nains et seul un petit nombre d'entre eux réussit à s'échapper. Les dieux nains prirent pitié de ses braves, enfants de la pierre, dorénavant sans foyer. Les dieux leurs firent alors un don des plus précieux en leur donnant un esprit indépendant et la volonté nécessaire pour explorer la terre, ses cultures et la façon de devenir semblable aux créatures de chair et de sang.

### Personnalité:

les grogne-pierres ont une personnalité relativement simpliste. Ils expérimentent les émotions de base, telles que la peine, la joie, les regrets et l'espoir, et passent rapidement de l'une à l'autre en fonction de la situation. Ainsi un grogne-pierre qui se sent attrister d'avoir perdu de l'argent aux jeux de hasard peut subitement devenir joyeux quand on lui fait un cadeau. Ils lient facilement des liens avec les autres, même avec ceux leur ayant montré la plus infime gentillesse. Les grogne-pierres voient le monde en noir et blanc. Même lorsqu'ils combattent au plus fort d'une bataille, ils croient que les forces qu'ils combattent sont mauvaises et leurs alliés les gentils. Dans l'expérience collective de la race, les nains sont leurs amis alors que les gobelins

sont considérés comme des ennemis. Ceux qui traitent avec eux ou qui supportent leur compagnie sont donc forcément à classer dans la catégorie des ennemis. Vu qu'ils ont été créés pour la guerre, les grogne-pierres ont du mal à saisir des concepts complexes tels que la trahison ou l'insécurité. Ils écoutent et croient tout ce que peuvent leur raconter leurs 'amis' et ignorent les railleries et les mensonges perpétrés par leurs ennemis. Quand un grogne-pierre a déterminé qui étaient ou n'étaient pas ses amis et ennemis, il est très difficile de le faire changer d'avis.

La nature tenace et la détermination des grogne-pierres se reflètent dans leur physique. Leur sens de la loyauté et de l'amitié compte plus que les possessions matérielles et ils combattent plus pour leurs amis que pour amasser des gains, ils sont même capables de donner leur part des trésors qu'ils acquièrent s'ils n'ont pas tout dépenser.

### Description physique:

Les grogne-pierres ont un corps massif et costaud mesurant entre 2,10 et 2,70 mètres. Leur peau peut prendre la texture et la couleur de nombreux types de pierre, comme le granit ou le marbre. Leur peau peut sembler froide vue de l'extérieur mais dégage une légère chaleur au toucher. Aucune pilosité n'orne leur corps, leurs créateurs nains étant trop pressés pour leur avoir sculpté des cheveux ou une barbe sur le visage. Un front sévère protège les deux orbes de charbon qui leur servent d'yeux. Bien qu'articulées, leurs mains semblent lourdes et maladroites. Leurs épais membres sont plus lents que ceux des créatures de chair et de sang mais sont considérablement plus puissants. Leurs articulations rugueuses, dégradent rapidement les vêtements, armures et autres protections plus rapidement que sur les autres races, mais leur propre corps compense cette perte par la genèse d'une fine couche de 'tissu' rocheux plus solide que l'original.

Les grogne-pierres n'ont aucune idée de la façon dont leur race s'est propagée. Beaucoup pensent que les dieux nains viennent dans leurs rêves et créent de nouveaux grognepierres à partir de petits morceaux de roche prélevés sur leur corps. D'autres croient que les dieux rassemblent leurs corps après la mort et y injectent une nouvelle âme avant de renvoyer le tout sur terre. Personne ne connaît la durée de vie des grogne-pierres, ils ne s'érodent pas, ne vieillissent pas et ne grandissent pas. Beaucoup ont survécu plus de trois siècles, mais aucun n'est mort naturellement. La plupart meurt au combat de la main d'un ennemi plus puissant qu'eux. Un petit nombre périssent dans des accidents, tels que des avalanches ou autres chutes mortelles qui détruisent leur corps. Quand ils leur donnèrent la vie, les dieux nains compensèrent le fait qu'ils avaient un corps de pierre par quelques avantages. Ainsi dans leur pitié divine, ils les dispensèrent du besoin de respirer. Les grogne-pierres peuvent inhaler et expirer l'air pour parler mais ils n'en dépendent absolument pas pour vivre. La noyade, l'asphyxie et les autres dangers causés par une atmosphère viciée ne les affecte pas.

Les grogne-pierres mangent et boivent et prennent un grand plaisir à tester de nouveaux plats et saveurs. Les grogne-pierres s'efforcent au travers de leurs rencontres et expériences de devenir plus vivants que les vivants. Quand les dieux leur donnèrent la conscience, ils réalisèrent que la nudité de leur corps rudimentaire était honteux et s'efforcèrent de se couvrir comme les autres le faisaient. Leur garde-robe est composée de vêtements simples adaptés à leurs formes massives, souvent taillés dans le même style que ceux des régions où ils voyagent.

Quelques fashion-victimes grogne-pierres rajoutent des fourrures d'animaux en plus de leurs autres vêtements.

### Relations:

Leur nature confiante aide les grogne-pierres à interagir avec la plupart des races bonnes ou neutres. Ils considèrent d'un premier abord les races qu'ils rencontrent de manière amicale jusqu'à ce que ces dernières leur prouvent le contraire. Les grogne-pierres ont des affinités avec les nains, leurs créateurs, mais aussi avec le peuple gnome, considérant les membres de ces deux peuples comme des camarades dès qu'ils en rencontrent. Ils ont le plus grand respect pour les valeurs et la culture naine et cherchent à élargir leurs connaissances sur le sujet à la moindre opportunité. Les elfes et les halfelins ont tendance à nourrir de la suspicion envers les grognepierres, et les humains envient leur taille et leur force. Les grogne-pierres ne se soucient pas bien longtemps de quiconque s'en prend à eux et quittent rapidement les lieux où ils ne sont pas les bienvenus, pour éviter les émotions déplaisantes, ils reprennent alors leurs vagabondages à la recherche de compagnie plus sociable.

Les grogne-pierres haïssent les gobelins encore plus forts que les orques et tolèrent les demi-orques avec de grandes difficultés.



### Alignement:

Les grogne-pierres ont des dispositions loyales et tendent vers le bien ou la neutralité. Les dieux nains ont instillé en eux un fort sens du devoir s'assurant ainsi que les grognepierres serviraient les forces du bien.

### Terres natales:

Les grogne-pierres ne sont pas endémiques à une région particulière et ne dirigent pas de royaumes non plus.

Même les plus grandes cités ne possèdent pas de quartiers leur étant dédiés. Ils vivent comme des vagabonds, entre les communautés, trouvant des

foyers temporaires chez ceux qui les considèrent comme des amis.

Occasionnellement un village accepte un grogne-pierre et lui donne une maison et un statut en échange de son assistance pour les travaux difficiles et de son aide contre ses ennemis. Beaucoup choisissent de servir aux cotés de ceux qui combattent là où la guerre fait rage contre les forces du mal, rejoignent les rangs de l'armée, ou voyagent aux cotés de vaillants paladins ou de petits groupes à la bonne moralité.

Rarement, quelques individus rassemblent plusieurs grogne-pierres, mais ces unités de combat se dispersent souvent à la fin d'une importante bataille.

Bien qu'ils puissent survivre dans tous types d'environnements, les grogne-pierres se sentent plus à l'aise dans les régions montagneuses. Les environnements souterrains leurs conviennent également, même si les corridors exigûes peuvent sembler etriqués pour des créatures de cette taille.

### Religions:

Les grogne-pierres placent leur foi dans les déités naines qui leur ont donné la vie, et spécialement celles qui représentent la force et le bien. Ils ne savent pas vraiment pourquoi ces dieux leur ont donné vie, mais beaucoup pensent qu'ils ont un but mystérieux pour leur race.

Beaucoup espèrent recevoir toute leur vie un signe justifiant leur existence. Les grogne-pierres croient que les dieux influencent leur vie tout au long de sa course pour les mener vers la destinée qu'ils ont choisie pour eux. Les grogne-pierres se réfèrent souvent aux déités naines comme s'ils étaient leurs parents, la majorité des autres peuples pensent à cela dans un sens spiriuel, mais pour les grogne-pierres, ces dieux sont réellement leur famille. Ils se tournent vers eux pour les guider dans les périodes de trouble, pour les protéger contre leurs ennemis Les grogne-pierres ont de grandes difficultés à comprendre la différence que font les autres peuples entre leurs parents et leurs dieux, croyant souvent qu'il s'agit des même entités. Beaucoup de grogne-pierres adoptent la religion des communautés qui les acceptent en leur sein, mais dans leur coeur ils restent les enfants des dieux nains.

### Langage:

Les grogne-pierres n'ont pas de langue qui leur est propre.

Ils parlent le nain et connaissent le commun.

Leur voix profonde et grave est capable d'articuler de nombreuses autres langues, notamment le gnome, le géant, le goblin, l'orc et le terreux.

### Nom Grogne-pierres:

Blag, Crunch, Dakn, Grugn, Fist, Pag, Rak, Trug, Zugg...

### Aventuriers:

Les aventuriers grogne-pierres cherchent à faire la différence entre le bien et le mal de part le monde. Ainsi aider les agents du bien satisfait ce besoin, même si l'aide apportée ne fait qu'une faible différence face aux forces du mal. Ils sont toujours enthousiastes à l'idée de rejoindre des groupes comprenant des nains et leur nature curieuse les amène aussi à se joindre à des expéditions qui partent explorer de nouvelles régions sauvages.

### Caractéristiques des grogne-pierres:

- \*+4 en force, +2 en constitution, -4 en dextérité, -2 en intelligence
- \*Grande créature: un grogne-pierres recoit un malus de -1 à sa classe d'armure, un malus de -4 pour se cacher. Il peut manier les grandes armes comme un humain manie les armes de taille M. il peut porter le double de la limite imposée à une créature de taille M
- \*La vitesse de base d'un grogne est de 13mètres \*bonus racial de +2 contre les sorts. Tout comme les nains, les grogne-pierres ont hérité d'une grande résistance à la magie.
- \*Les grogne-pierres n'ont pas besoin d'air pour vivre, ils sont immunisés aux effets de la noyade, des attaques gazeuses et des autres menaces s'attaquant à l'organisme via le système respiratoire. Malheureusement leur corps de pierre annule tous leurs efforts qu'ils peuvent faire pour essayer de nager.
- \*bonus de +2 contre tous les poisons ingérés ou de contact.
- \*langues:- automatique: commun, nain
- supplémentaire: gnome, géant, goblin, orque, terreux
- Les grogne-pierres connaissent les langues de leurs frères nains et celles des terres qu'ils traversent. Ils apprennent aussi les langues de leurs alliés et ennemis traditionnels.
- \*Classe de prédilection: guerrier. La classe de guerrier d'un grogne-pierres multiclassé n'est pas prise en compte quand il s'agit de déterminer s'il subit ou non un malus de points d'expérience.
- \*Niveau Global Equivalent: +1

## Les Radieux

Il y a des siècles de cela, les radieux ressemblaient aux races elfiques, avec des corps minces et gracieux et dégagant une aura de puissance perceptible. Contrairement aux elfes, les radieux dévouèrent leur existence entière à la destruction du mal, se faisant souvent prêtres ou paladins des divinités bienveillantes. Comme leurs efforts dans la lutte contre le mal s'intensifiaient, les sages de la race commencèrent à mener des expériences sur les énergies dégagées par le plan d'énergie positive, une matière que les champions lumineux invoquaient régulièrement dans leur combat contre le mal. Ces sages pensaient pouvoir trouver un moyen d'intégrer les pouvoirs de ce plan à la physiologie de leur race.

Après des siècles de recherche, les sages réussirent à faire un pas dans la bonne direction, mais n'atteignirent pas leur but final. Il fallut une grande tragédie et l'intervention des dieux pour qu'enfin ce rêve soit atteint. Les légendes racontent qu'une guerre ravageait le royaume et que la mort fauchait un nombre inimaginable d'innocents. Toujours sur la ligne de front, les radieux combattaient vaillamment les légions de mort-vivants, ne se souciant pas de leurs propres vies et cherchant à préserver avant tout celle des autres peuples.

A la veille de leur propre extinction, les radieux décidèrent de faire un ultime acte de bravoure contre l'ennemi, sacrifiant des milliers d'entre

eux pour sauver la terre des forces du mal. Bien que les forces du bien l'emportèrent, le cout fut terrible pour eux, réduits à une fraction de survivants. Les légendes racontent encore qu'un dieu de l'héroïsme et de la loyauté observa ce sacrifice et en remerciement donna à la race ce qu'elle avait toujours recherché, une connection avec le plan de l'énergie positive.

Depuis ce jour, les radieux ont toujours travaillé pour ne pas décevoir la foi placée en eux par cette divinité et sont restés les champions du bien et de la justice, conducteurs vivants de l'énergie de la vie et fléaux des morts-vivants.

### Personnalité:

Plus bienveillants qu'amicaux, les radieux sont des meneurs nés souvent perçus comme réservés voir asociaux par certain. Cette dernière caractéristique est rarement vraie car ils font de gros efforts pour se faire accepter sur les terres qu'ils visitent. Les radieux sont les champions de l'honneur, de la justice et de la chevalerie. Ils utilisent leur apparence unique pour effrayer ceux qui pactisent avec le mal et pour calmer et inspirer leurs alliés.

### Description physique:

Les radieux sont des humanoïdes qui mesurent entre 1,65 mètres et 1,75mètres. Ils pésent entre 52 et 102 kilos. Bien qu'ils ressemblent à des elfes, ils sont devenus quelque chose d'autre depuis leur connection avec le plan de l'énergie positive. Leur peau translucide sert à contenir l'énergie qui forme leur anatomie. La plupart n'ont pas de cheveu et leur corps est exempt des détails que les autres races possèdent normalement. Leur corps est juste suffisamment défini pour pouvoir faire la différence entre les hommes et les femmes. Les radieux n'ont pas de style vestimentaire propre, portant les vêtements, armures et armes des régions qu'ils traversent.

En tant que créature d'énergie pure, les radieux brillent d'une lumière qui croit et décroît en intensité en fonction de leur humeur. Ce rougeoiement est également affecté si le radieux est blessé ou malade. Ils ne possèdent pas d'organes ou de sang, ainsi un individu qui perd tous ses points de vie suite à ses blessures meurt quand toute son énergie s'est dispersée dans la nature. Les radieux n'ont pas besoin de dormir ni de manger. Leur espérance de vie moyenne est de trois siècles. Ils célèbrent leur passé lors de cérémonies rituels avec leur famille et amis. Lorsqu'un couple de radieux décide de fonder une famille et d'avoir un enfant, chacun d'entre eux sacrifie une partie de son énergie vitale. Cette énergie grandit lentement et produit un nouvel être de lumière.

### Relations:

Les radieux sont souvent des hors-castes sur les terres des hommes, leur apparence unique tendant à effrayer les populations qu'ils rencontrent. L'esprit chevaleresque des radieux et leur dévotion à détruire le mal fait d'eux une race très stricte et malheureusement peu sociable envers ceux qui ne partagent pas leurs vues. Malgré ces défauts, ils sont une des races les plus dévouées et fières que l'on puisse rencontrer. Lorsqu'un radieux s'allie à une cause qu'il considère comme juste, il le fait jusqu'au bout.

### Alignement:

Les radieux croient en la loi et l'ordre, et sont dévoués à la destruction du mal. La plupart sont d'alignement LoyalBon.

### Terre Natale:

Les radieux vivent habituellement dans les royaumes humains, gardant un oeil sur les races plus désorganisées voire chaotiques. Ils respectent les nains, mais ont des difficultés à trouver leur place dans leur habitat cavernicole. Ils restent rarement longtemps au même endroit et beaucoup d'entre eux voyagent au travers des royaumes pour trouver et combattre le mal. Un ancien de la race proclama un jour: 'Le mal ne connait pas de frontière et je ferais de même.'

### Religion:

Les radieux vénèrent une divinité de la loi, de l'ordre et de l'esprit chevaleresque (ou l'équivalent de votre monde de campagne). Des siècles de dévotion envers cette divinité ont renforcé leurs liens envers les forces de l'ordre et de la lumière. Néanmoins une rumeur persiste à dire qu'une faction corrompue s'est tournée vers le mal, son énergie de vie se transformant en énergie de mort issue du plan d'énergie négatif.

### Langage:

Les radieux parlent un étrange langage, hybride de commun, d'elfe et de célestial appelé 'Lumine'. Cette langue est impossible à parler pour les autres races, même pour les elfes car elle inclut des variations d'intensité lumineuse en plus des mots parlés.

### Noms:

Les noms des radieux ressemblent à ceux des autres races, il est cependant constitué de deux parties bien distinctes. Les parents passent souvent des semaines voire des mois à rechercher dans les textes ancestraux les noms qui conviennent le mieux à leur rejeton. La mère choisit la partie typiquement radieuse du nom, tandis que le père se charge de la partie plus commune.

Nom masculin: \*radieux: Qiol, Ulizaaz, Ruilixn, Equirizolo

Commun: Dirk, Faren, Millikan

Nom féminin: \*radieux: Zzirta, Willjula, Aqixan

\*Commun: Talliya, Lucinda, Eveliya

### Aventuriers:

Les radieux partent à l'aventure pour une raison: combattre le mal. Les radieux offrent souvent de se joindre à un groupe d'alignement bon ou un ordre de chevalier pour gagner des alliés dans son combat.

Récemment les anciens de la race ont découvert une prophétie qui prédit le retour d'un ancien ennemi et des milliers d'années de souffrance et de douleur pour le monde. Lors de cette révélation, nombre de radieux ont repris leur effort de

formation des jeunes générations et les préparer aux batailles à venir. Les autres vagabondent à la recherche des responsables du retour de cet ennemi.



### Caractéristiques raciales des Radiex:

\*+ 2 en Sagesse, -2 en Charisme: les radiex sont bénis des dieux et entretiennent des liens étroits avec le plan d'énergie positive. D'un autre côté leur caractère rigide et leurs valeurs morales les font souvent passés pour têtus et rendent difficiles les interactions avec les autres races.

\*taille moyenne: en tant que créature de taille normale, les radiex ne disposent d'aucun avantage.

\*Immunité aux poisons: en tant qu'être de lumière, les radiex sont immunisés à tous les types de poisons naturels. Ils restent cependant sensibles aux poisons magiques.

\*bonus de +4 contre la magie nécromantique. Leur lien avec le plan de la vie rend les radiex résistants aux effets de la mort.

\*anatomie unique: le corps d'un radiex est composé d'énergie pure.

Ainsi il peut intensifier sa luminosité pour atteindre la brillance d'une torche ou de la lumière de la lune. Un radiex peut aussi diminuer cette lumière s'il réussit un test de vigueur (DD15). Cette effet dure alors un nombre de round égal à sa constitution.

\*renvoi des morts-vivants amélioré: les radiex sont les ennemis naturels des morts-vivants. Un personnage radiex capable de repousser les morts-vivants le fait comme s'il possédait deux niveaux supplémentaires.

\*Langage: automatique: Lumine et commun  
Supplémentaire: Célestial, elfe

\*Nouveaux dons réservés aux radiex:

- *Lumière purificatrice*: chaque jour et pour un nombre de fois égal à son modificateur de Sagesse, le radiex peut rassembler son énergie pour détruire le poison qui coule dans les veines d'une victime, lui donnant un bonus de +2 à son jet de sauvegarde.

- *Aura de pouvoir*: une fois par jour, vous pouvez

manifeste la force du plan d'énergie positive dans un rayon de 6 mètres, donnant à tous vos alliés dans la zone un bonus de +1 sur leurs jets d'attaques, dommages et jets de sauvegarde. Néanmoins, vous même perdez un point de vie pour chaque round que dure cet effet.

\*Classe de prédilection: Paladin. La classe de paladin d'un radiex multiclassé n'est pas prise en compte quand il s'agit de déterminer s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

\*NGE: +0

## Les Sendasti

Tandis que les civilisations du désert prospèrent dans des cités-oasis et le long des pistes empruntées par les caravanes, les Sendasti préfèrent les étendues sauvages, les régions arides que bien peu osent parcourir. Ils vagabondent par delà les sables, les pistes rocailleuses et les canyons désolés en petits clans qui survivent du commerce, et des produits d'agriculture qu'ils arrivent à conserver. Chaque jour ils vivent avec la croyance que les conflits forgent leur corps.

### Personnalité:

L'indépendance féroce des Sendasti les poussent à rejeter toutes formes d'autorité, ne comptant que sur leurs propres capacités, et restant généralement entre eux. Même lorsqu'ils voyagent au travers de régions civilisées et riches, ils découragent le gaspillage, conservent toutes les

ressources utiles et dépensent avec modération. Ils engagent d'ailleurs rarement la conversation avec les étrangers qu'ils croisent. Ils semblent souvent sombres et silencieux, gardant leurs opinions pour eux même, parlant rarement et avec aussi peu de mots que possible. Depuis que les Sendasti se sont accoutumés à vivre dans des environnements très rudes, ils gèrent les pires situations sans se plaindre. Leur loyauté va d'abord à leur propre espèce, puis ils l'étendent à ceux qui ont été capables de leur prouver leur amitié et leur fidélité. Bien que capables d'une large variété d'émotions, les Sendasti préfèrent se réfugier dans une attitude défensive et des expressions glaciales, tout comme ils protègent leur corps des tempêtes du désert. Dans des groupes mixtes, ils préfèrent rester dans l'ombre, surveillant les arrières, et se préparant à entrer en action depuis une position avantageuse.

### Description physique:

Les siècles passés dans les étendues désertiques ont fait pousser les Sendasti en hauteur, les faisant ressembler à de grands hommes décharnés enveloppés dans des couches de robes, capes, turbans, chaales et gants. Ils cherchent à masquer le plus possible leur anatomie. Ils utilisent de préférence les couleurs blanche, beige ou marron pour leurs vêtements et les accessoires qui vont avec, tels que les ceintures. Bien que ces vêtements servent à les protéger contre le cruel vent du désert, les tempêtes de sable et la chaleur accablante du soleil, ils servent aussi à dissimuler leurs caractéristiques raciales distinctives: les crevasses de leur peau sableuse, leurs petits yeux sombres protégés par une membrane de chair, leur nez court et enfoncé et leurs oreilles semblables à celles des coyotes qui leur servent à capter les sons du désert. Les Sendasti ont peu de pilosité et seule leur tête est recouverte d'une fine pellicule duveteuse. Ils mesurent en moyenne 1,80 mètres, ils atteignent leur maturité vers 15ans, mais peu survivent aux rudes conditions de vie imposées par le désert pendant plus de 60 ans.

## Relations:

Les Sendasti s'entendent bien avec plusieurs races et d'autres les regardent avec suspicion. Ils ont de bonnes affinités avec les humains, les halfelins et les elfes, avec qui ils entretiennent l'essentiel de leurs relations commerciales. Les Sendasti pratiquent également le troc avec les nains. Ceux qui choisissent de mettre de côté la suspicion qu'ils ressentent pour les Sendasti leur reconnaissent des qualités de mercenaires loyaux, de marchands experts et de survivants déterminés. Les Sendasti entretiennent aussi de bonnes relations avec les autres peuples du désert, et s'unissent pour combattre les lamias, les momies et les autres menaces qu'ils peuvent rencontrer. Ils n'hésitent pas à mettre de côté leur individualisme pour le bien commun, de leurs clans ou pour des groupes et nations d'autres races.

## Alignement:

Les Sendasti tendent à être neutre et bon et penchent vers la loi ou le chaos suivant le rôle qu'ils occupent dans leur société.



## Terre Natale:

Comme tous les peuples nomades, les Sendasti n'ont pas de royaumes avec des châteaux et des frontières définies. Ils vagabondent dans les sables du désert en clans disparates. Les groupes plantent leurs tentes près des oasis ou des canyons qui leurs permettent de s'approvisionner en eau. Beaucoup trouvent même refuge dans les formations rocheuses plus importantes mais ils n'y restent jamais bien longtemps. Les Sendasti trouvent tout ce dont ils ont besoin dans le désert. Leurs chasseurs opèrent en petits groupes, cherchant des ressources comme la nourriture, l'eau et le bois. Ils utilisent tout ce que le désert peut leur donner: la peau et les cornes des animaux, l'herbe rase poussant à l'ombre des dunes, les branches des arbres déformés et jusqu'à la laine de leurs montures domestiques et de leurs animaux de troupeaux. Faire avec les ressources à disposition est un des aspects de base de la vie des Sendasti, un de ceux qui leur permette de survivre dans un environnement aussi dur. Les Sendasti fréquentent les cités des oasis, les routes de commerce. Ils y échangent les biens essentiels, les dernières nouvelles, voir même embauchent des mercenaires pour assister leurs clans. Ils ne quittent le désert uniquement que pour tendre des embuscades à leurs ennemis: ceux qui les ont offensés, qui ont

persécuté d'autres tribus, ou qui pourraient constituer une menace à leur mode de vie.

## Religion:

Les Sendasti n'ont pas de religion officielle. Leur croyance religieuse est basée sur le respect de la nature et la survie. Ils montrent de la gratitude quand la nature leur rend le fruit de leurs efforts permanents. Les Sendasti respectent l'astuce et ne prennent ce qu'ils veulent par la force uniquement que quand leurs autres efforts ont échoué. La survie est une lutte constante pour les Sendasti, et ils vénèrent ceux qui perséverent à survivre dans des environnements hostiles.

Un petit nombre de Sendasti (que l'on peut considérer comme les plus proches des prêtres) vénèrent la nature au point qu'elle devient leur religion. Ces chamans portent des totems fabriqués avec des matériaux naturels, soignent avec des herbes médicinales et utilisent tous les aspects de la nature pour assurer la survie des autres. Les chefs de clan tiennent le rôle de leaders spirituels de la communauté, responsable du bien physique et émotionnel de leur tribu.

## Langage:

La langue des Sendasti est un amalgame des langues archaïques parlées par les peuples vivants près de leur territoire. Bien que les dialectes diffèrent sensiblement d'une tribu à une autre, ils se ressemblent suffisamment pour que tous puissent se comprendre lors des grands rassemblements claniques. Ils ont aussi des notions d'une grande variété des langues, qui leurs permettent d'interagir avec les autres habitants du désert et des cités, incluant le commun.

Le parler des Sendasti est ponctué de sons gutturaux renforcés par des gestes subtils. Les étrangers qui vivent près de clans Sendasti peuvent éventuellement apprendre cette langue, mais ils auront du mal à maîtriser toutes les nuances qu'un natif pourrait exprimer avec la gestuelle associée.

## Noms:

Les noms des Sendasti se réfèrent à ceux de leurs ancêtres, de plus chacun porte un nom de clan pour se distinguer des autres tribus ou des étrangers. Jusqu'à ce qu'ils aient prouvé qu'ils étaient assez matures par l'accomplissement d'une quête, les enfants Sendasti sont simplement appelés par un petit nom: cher petit, mon trésor, etc...Après avoir prouvé leur valeur à l'issue de leur quête, les Sendasti adoptent un nom usuel plus sophistiqué. Ce nouveau nom a souvent une grande importance pour le Sendasti et se réfère souvent à un trait de sa personnalité ou à sa façon de pensée. Le nom de clan se rapporte souvent à un ancêtre (préfixe: 'Eb') ou au territoire d'origine du clan

(préfixe: 'El'). Ainsi les membres du clan Eb-Khammaad descendent du légendaire éclairneur Khammaad, et la tribu El-Madaar est originaire de la région Madaar du désert.

Prénoms masculin:

Akhaan, Hadimash, Hamar, Jebekaweel, Kawiyed, Khaliyed, Khamaad.....

Prénoms féminin:

Alaara, Chandara, Faiyeh, Mariyaleh, Rakhsui, Werdeya....

Noms clanique:

El-Allawi, El-Birakki, Eb-Guraad, Eb-Khammaad, El- Madaar, Eb-Sokaar, El-Tokhan, Eb-Aathor....

### Aventuriers:

La plupart des aventuriers Sendasti quittent leur clan et même le désert qui les a vus grandir. Les plus jeunes d'entre eux peuvent être ceux qui passent leur quête initiatique, pour se mettre à l'épreuve et éprouver leur fibre morale. Cette quête doit les occuper au moins six mois sur une année, et leur permettre d'acquérir les bases de la survie, l'expérience contre les créatures hostiles et les peuples étrangers et gagner du caractère et de la volonté face aux rigueurs extérieures. Beaucoup choisissent de vagabonder dans le désert au delà des terres explorées par leur clan. D'autres explorent des endroits plus civilisés, de faisant des amis, fouillant des cavernes et s'exposant à d'autres cultures.

Les aventuriers Sendasti qui n'accomplissent pas leur quête initiatique poursuivent des buts personnels ou désirent simplement voir le monde et se prouver qu'ils peuvent survivre dans différents environnements. Ils prennent un grand plaisir à expérimenter et visiter une grande variété de lieux, de vêtements et de nourritures, toutes différentes de celles de leur terre natale.

### Traits raciaux des Sendasti:

\*+2 en constitution, -2 en charisme: les conditions de vie dans le désert ont renforcé les Sendasti contre les menaces physiques, adaptant leur corps aux conditions arides, d'un autre côté leur isolationnisme rend les autres peuples suspicieux à leur égard.

\*Taille moyenne: les Sendasti n'ont pas de bonus ou malus du à leur taille.

\*Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9m

\*Vision nocturne: la vision des sendasti s'étend deux fois plus loin que celle des humains dans les conditions de faible éclairage, incluant, la lumière des étoiles et de la lune, la lueur des torches ou l'intérieur d'une tempête de sable.

\*Les Sendasti ont une préférence pour les lames courbes telles que les cimenterres qui sont souvent passés de mains en mains depuis des générations.

\*Bonus racial de +2 contre le poison, la maladie, les sorts de charme et les illusions. La vie dans le désert a renforcé les Sendasti contre les périls de leur environnement.

\*Jeûner: les Sendasti peuvent survivre sans eau pendant deux jours + un nombre d'heures égal à leur score de constitution. Au delà, il doivent réussir un jet de Constitution par heure (DD10 +1 par test préalable) sous peine de subir 1D6 points de dégâts non létaux à chaque fois. Les Sendasti peuvent survivent cinq jours sans nourriture avant d'effectuer les tests de constitution. Un aventurier subissant des dégâts non létaux en raison de manque de nourriture ou d'eau est automatiquement fatigué (voir P.303 GdM). Ces dégâts ne peuvent être soignés tant que le personnage n'a pas bu ou mangé, même les soins magiques sont sans effet.

\*Langues: d'office: commun et sendasti. Supplémentaires: nain, elfe, gnome, gobelin, orque.

\*Classe de prédilection: roublard. La classe de roublard d'un Sendasti multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

**Traduction/Rédaction: Baron.Zéro**

**Correction: Freya Haukursson**