



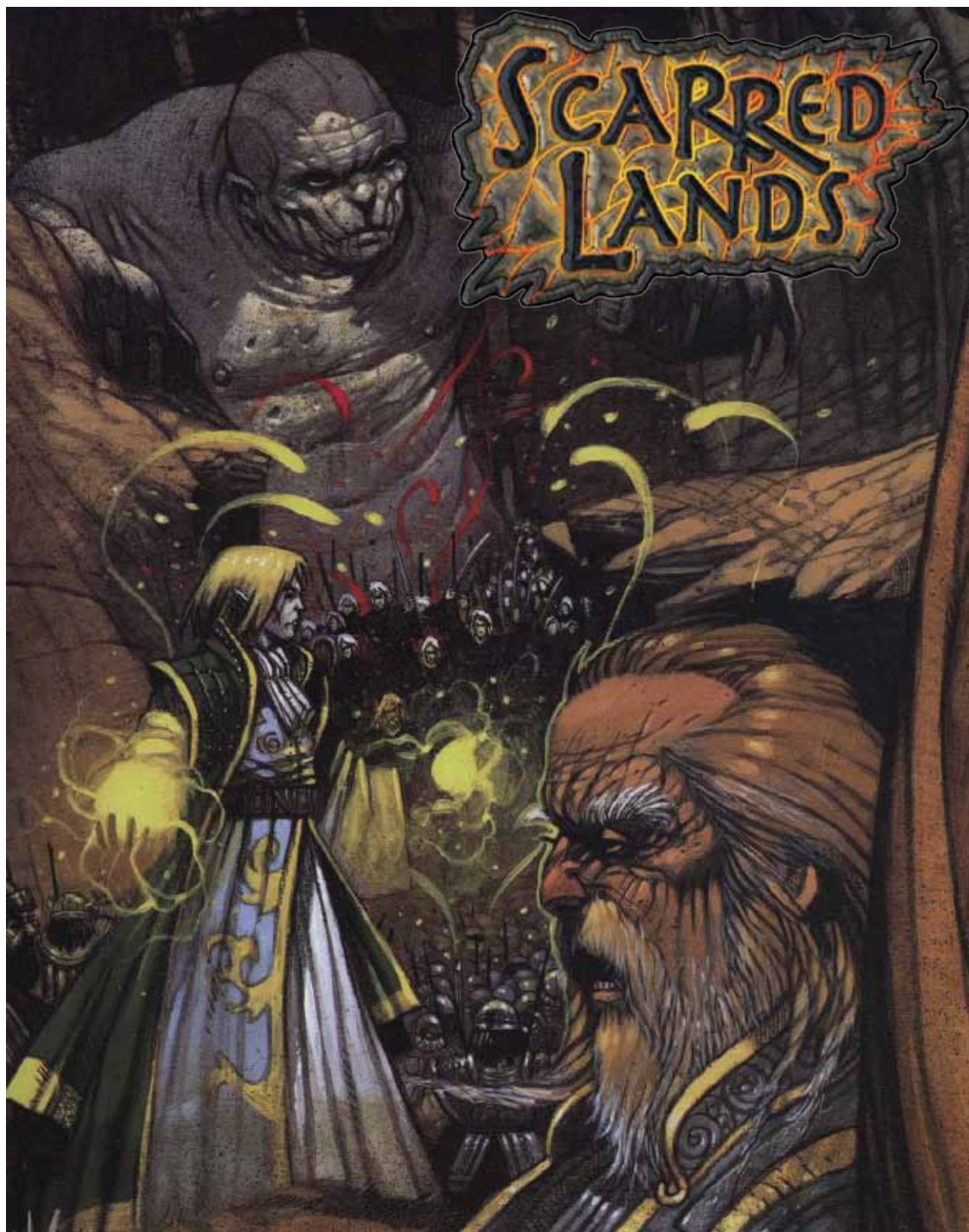
le Scriptorium

présente :  
un univers pour  
Mastercraft



# LES TERRES BALAFRÉES

## GUIDE DE CONVERSION



### UN MONDE DE CAMPAGNE POUR MASTERCRAFT

**Auteur :** Olivier Bertrand

**Mise en page :** Aegis

**Illustration de couverture :** Vincent Dutrait

À utiliser conjointement avec le jeu *Fantasy Craft* et l'univers des *Terres Balafrées*.

## Introduction

L'objectif de cette aide de jeu est de permettre d'adapter le monde des Terres Balafrées au système Fantasy Craft. Vous trouverez dans cette extension tout ce qu'il faut pour utiliser les subtiles particularités de cet univers riche en couleurs. La cadre prend place dans le monde Scarn, dans une ère post-apocalyptique où le monde entier se remet d'une guerre atroce entre les Dieux et les Titans, qui s'achevèrent il y a 150 ans et laissa les terres dévastées.

## Table des matières

<b>Histoire .....</b>	<b>2</b>
<b>L'Après-guerre.....</b>	<b>3</b>
<b>Campagnes .....</b>	<b>6</b>
<b>Origines.....</b>	<b>7</b>
<b>Races .....</b>	<b>7</b>
<b>Spécialités .....</b>	<b>10</b>
<b>Classes de Maître .....</b>	<b>12</b>
<b>Incarné .....</b>	<b>12</b>
<b>Seigneur pénombral.....</b>	<b>12</b>
<b>Sorcier du sang .....</b>	<b>14</b>
<b>Vigilant de Vesh .....</b>	<b>15</b>
<b>Intérêts .....</b>	<b>17</b>
<b>Alignements .....</b>	<b>17</b>
<b>Études.....</b>	<b>23</b>
<b>Langues.....</b>	<b>23</b>
<b>Dons.....</b>	<b>24</b>
<b>Magie .....</b>	<b>29</b>
<b>Équipement .....</b>	<b>32</b>
<b>Bestiaire .....</b>	<b>33</b>
<b>Options de PNJ.....</b>	<b>33</b>
<b>Monstres de Scarn.....</b>	<b>33</b>
<b>Archétypes .....</b>	<b>38</b>
<b>Annexes .....</b>	<b>39</b>

## HISTOIRE

Avant les Terres Balafrées il y avait Scarn. Dans cet ancien monde, de tous les êtres, magiques ou commun, les plus fabuleux étaient les Titans. Les Titans étaient des entités au pouvoir monstrueux, et leur force venait de Scarn elle-même. Les éléments du monde et des cieus les nourrissaient, leur conférant des pouvoirs quasi illimités. Avec suffisamment de temps et de patience un titan pouvait sculpter

des chaînes de montagnes et des îles, ordonner le cours des rivières, et insuffler la vie à des espèces entièrement nouvelles de créatures. En unissant leurs pouvoirs ils pouvaient créer des continents entiers. Malgré cela c'étaient des entités de fureur primaires, des forces de la nature à qui il manquait l'étincelle vitale qui aurait fait d'eux autre chose.

Les enfants des Titans n'étaient eux-mêmes pas vraiment des titans. Comme leurs géniteurs une partie de leur puissance venait de Scarn elle-même, mais le reste de leur force venait d'une autre source. Ils tiraient leur plus grand pouvoir des races mortelles, se nourrissant de l'intensité des croyances et de la vitalité de la condition des mortels. Le pouvoir que ses enfants puisaient des races mortelles fit d'eux quelque chose de nouveau et de supérieur. Ils devinrent les Dieux. Le lien privilégié que les Dieux entretenaient avec les mortels de Scarn était destiné à les opposer à leurs parents. Car si les Titans étaient en phase avec les éléments fondamentaux des cieus et de la terre, ils se préoccupaient peu du monde dont ils avaient la charge. Si un titan était déçu de la manière dont une côte se développait, il la réduisait simplement à l'état de sable à grands coups de raz-de-marée, la nettoyant comme une ardoise. Si une titane commençait à trouver ennuyantes les races mortelles de son domaine, elle pouvait fort bien donner naissance à d'horribles monstres afin de rendre les choses plus intéressantes. Les Dieux, qui ressentaient la souffrance des races mortelles jusqu'au plus profond de leur âmes, décidèrent que le règne de leur parents devait fin. Même le plus cruel des dieux comprit que si les titans décidaient par caprice d'effacer les races mortelles du monde, - ce qui était tout à fait possible - la perte de la foi et de la vitalité des mortels rendrait les dieux infirmes ! Aussi ces seigneurs célestes se rencontrèrent en secret et fomentèrent une rébellion. Quand Denev, titane de la terre en personne, prit la parole pour critiquer les autres, les dieux comprirent que le moment était venu, la guerre des Dieux commença.

Huit dieux et une titane se dressèrent contre une douzaine de titans. La révolution ébranla les piliers du ciel, secoua les rues d'acier brûlant de l'enfer, et fit rage sur toute la surface du monde. Sous l'impact des coups des combattants, les montagnes se brisèrent en plaines de rochers éparpillés. Des îles furent englouties quand les guerriers les utilisèrent comme les pierres d'un gué. Les dieux comme les titans engendrèrent des races huma-

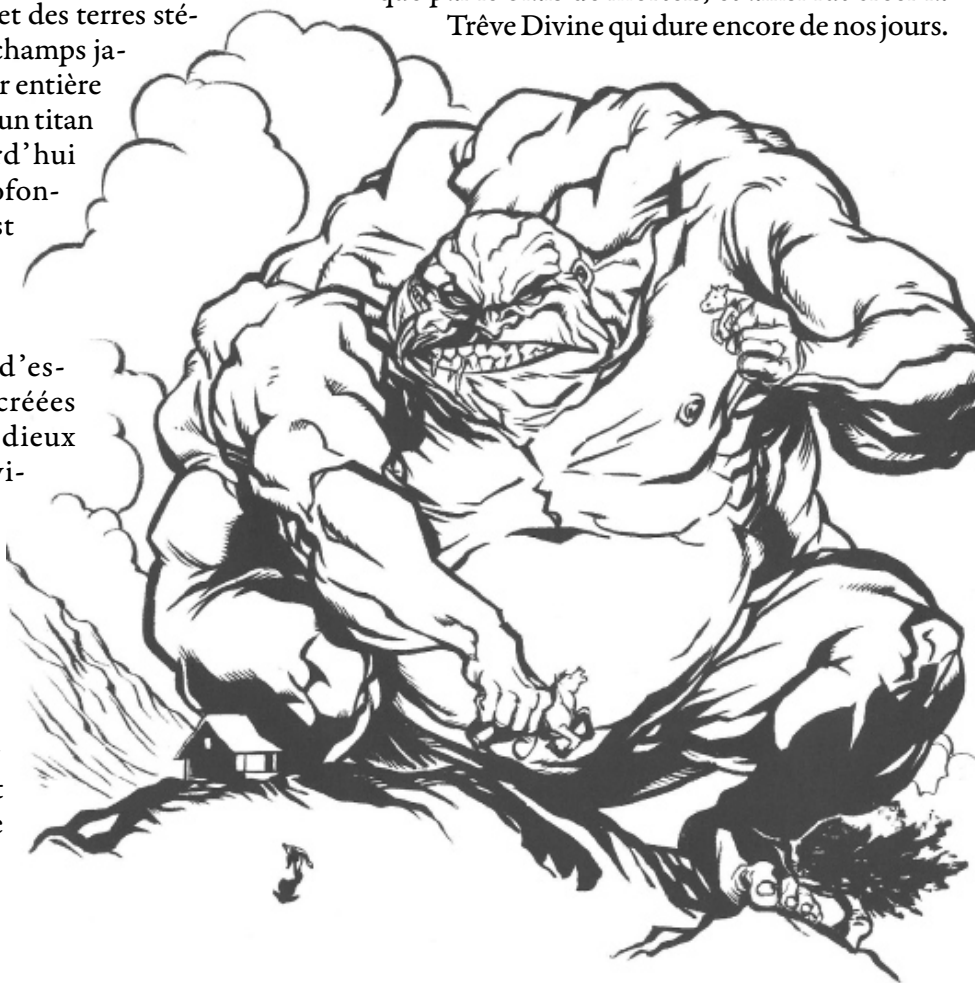


noïdes et de monstres qu'ils utilisèrent comme infanterie dans leurs batailles. Et le sang divin coula à la surface de Scarn, souillant la terre elle-même. Aussi terrible que la guerre fut, elle connut finalement une fin. Avec l'aide de Denev, les dieux furent victorieux. Ils ne pouvaient pourtant pas tuer les titans une bonne fois pour toutes, car même eux ne possédaient pas une puissance suffisante. Chaque titan devait être contenu ou entravé, pour l'empêcher de regagner son pouvoir et de chercher vengeance. Les dieux arrachèrent les dents de Gaurak le glouton avant d'enterrer le titan affamé sous la terre, en s'assurant ainsi qu'ils ne puissent se frayer un chemin pour sortir. Ils coupèrent Mormo Mère des Serpents, en morceaux avant de les disperser à travers le monde pour empêcher la Reine des Sorcières de se reconstituer. Et les dieux procédèrent ainsi avec chaque titan, leur retirant leur pouvoir et les enfermant dans l'isolement. Aujourd'hui Scarn n'est plus le monde qu'il fut. La terre porte d'horribles cicatrices là où les dieux terrassèrent les titans. Les Monts Kelder sont fissurés de crevasses laissées par une hache gigantesques. Les arbres de la Forêt des Licornescies sont déformés et noueux d'avoir bu le sang du cœur de Mormo. De grands déserts et des terres stériles ont remplacé des champs jadis verdoyants. Une mer entière devint rouge du sang d'un titan qui est encore aujourd'hui enchaîné dans ses profondeurs. Le monde s'est transformé de manière difforme là où des titans et leurs morceaux reposent. Nombres d'espèces monstrueuses créées par les titans ou les dieux existent encore, survivant dans les recoins torturés du monde. Les races favorisées par les dieux prospèrent tandis que celles des titans sont moins fortunées, surveillant et attendant dans leur exil lointain, espérant ramener le règne de leurs créateurs tombés. Scarn n'existe plus.

Pour nombre de ses habitants seules restent désormais les Terres Balafrées – Un monde meurtri qui n'a pas encore guéri. La fin de la guerre marquait la première année du nouveau calendrier (1 A.V. pour 1 Après la Victoire).

## L'APRÈS-GUERRE

Les mortels étaient libre et les Dieux les maîtres incontesté de Scarn, que l'on nomma par la suite les Terres Balafrées, le résultat de cette guerre de délivrance du joug des titans fut terrible, des morts par centaines de milliers, un climat dérégulé, un monde qui faillit exploser par cela, et qui doit la vie grâce à Denev, et à son sommeil réparateur qui soigne les Terres Balafrées, de plus des races titanides restant fidèles à leurs créateurs, continue de parcourir la surface du monde, profitant du moindre conflit entre les dieux pour faire un maximum de dégât, sans compter que même les plus vil des dieux, sait que les titans ne sont pas mort, et qu'un rituel, ou un événement particulier les feras revenir comme ils étaient auparavant si ce n'est plus en colère. Les dieux se mirent d'accord pour ne s'affronter que par le biais de mortels, et ainsi fut créer la Trêve Divine qui dure encore de nos jours.



## De 1 A.V. à 56 A.V.

Ce fut une période de précarité. Les titans étaient vaincus mais restaient leurs créatures, les titanides. Quant aux races divines elles demeurèrent seules après le retrait des Dieux. Chaque camp avait donc perdu la présence des divinités qui avaient combattues avec eux. Les races divines étaient d'une manière générale cependant dans une meilleure situation et les nations qui poussèrent cet avantage y gagnèrent beaucoup. Toutes les conventions et institutions des civilisations des races divines, systèmes économiques, commerces, ambassades diplomatiques et autres, devaient être complètement recréés. La géographie et les conditions climatiques avaient été radicalement modifiées.

## De 56 A.V. à 82 A.V.

En l'an 56 A.V. Les elfes de Vera Tre inquiets de la lenteur de la construction des civilisation divine réunirent les dirigeants ou ambassadeurs des principales nations de Ghelspad à la Convention de Vera Tre. Les résultats furent positifs, durant quelques temps.

## De 82 A.V. à 90 A.V.

En 82 A.V. les druide cannibales de Khet, adorateurs de Mormo, s'allièrent aux titanides de la Forêt des Licornescies et de la Morne savane. Ils attaquèrent par surprise Vera Tre qui résista suffisamment pour que les nations humaines puissent contre-attaquer victorieusement. Les nations occidentales de Ghelspad commencèrent leur isolationnisme durant cette période.

## De 90 A.V. à 112 A.V.

Alors que la guerre des druides fait encore rage en 90 A.V., le prince Virdouk de Calastie assassine son père et retire ses troupes brutalement de la guerre des druides afin d'attaquer par surprise ses voisins encore occupé dans la guerre suscitée. La laguénie et la Passe des Crocs d'acier furent les premières à tomber. Le Ghelspad du Sud et du Centre connaît une époque belliqueuse, ailleurs le développement se poursuit. Les routes commerciales se rétablissent et certaines marchandises durables réapparaissent en petites quantités.

## De 112 A.V. à 126 A.V.

En 112 A.V. une mousson de sang dévasta le Sud-est du continent. En plus des vents violents et de ses effets dévastateurs directs, elle fit apparaître nombre de malades de la fièvre sanguine et de mutants. Des armées entières de Titanides surgirent de la Mer de Sang pour attaquer les cités côtières. Virdouk dû rappeler ses troupes, stoppant son élan, pour contrôler les événements sur l'ensemble de ses terres.

## De 126 A.V. À 130 A.V.

Le roi Virdouk renforce son emprise sur les terres qu'il contrôle tout en cherchant à s'étendre. Avec la chute de Dourrover son assaut sur Bourok Torn peut reprendre de plus bel. Mais l'Hégémonie Calastienne rencontre de plus en plus d'opposant. Une ligue de pays situés à l'Est des Kelders, principalement dirigée par Vesh, s'oppose clairement à la Calastie. Dans un même temps, le commerce est florissant et nombre de nations ont atteint un degré de civilisation inconnu depuis la guerre des dieux

## De 130 A.V. à 135 A.V.

Ce fut dans la région de Vesh qu'on eut lieu les premières annonce du retour des slaraciens sur le monde. Une brusque recrudescence des activités du pentagramme de la pénombre associé aux cauchemars des mangeurs de lotus Shelzarien furent les événements les plus marquants.

Cette menace silencieuse ne fut perçue que par une poignée de gens qui se ressemblèrent pour la contrer. Parmi ceux-ci deux personnes que tout opposait :

Andarius un mercenaire calastien adepte de Chardoun

Azuriel Drayne un paladin de Coréhan natif des crocs

Ces deux hommes décidèrent d'oublier leurs différents le temps de contrer les anciens dont le plan d'invasion était déjà en cours: Moullis faillit tomber aux mains des sorciers du pentagramme, Bourok Torn fût sauvée in extremis de la chute, Val-Faust connut un cinquième siège particulièrement éprouvant. Le plan des slaraciens était d'utiliser les forces titanides survivantes pour repousser les races divines hors d'une de leurs anciennes ruines ou se trouvait un portail slaracien qui s'était réactivé per-

mettant ainsi leurs retours.

Mais Andarius avait réussi à récupérer un de leurs artefacts: L'annulus qui bloquait leurs étranges pouvoirs de façon durable.

Un plan audacieux fut mis en place par Drayne.

Il fallait qu'un groupe restreint de guerriers et de mages pénètre dans les ruines jusqu'au seuil pour y introduire l'annulus ce qui aurait pour effet de bloquer les anciens dans leurs prisons à jamais.

Ce furent Andarius et Drayne accompagné de leurs suivants et alliés respectifs qui s'acquittèrent de cette mission avec brio.

La menace des anciens fût ainsi stoppée.

Le grand gagnant de cette quête quasi divine fût Andarius qui récolta pleinement les lauriers de la gloire et fût nommé Satrape (général en chef) par le roi Virdouk.

Il s'avéra finalement que cette promotion était une manœuvre politique orchestrée par la reine blanche Geleeda, cette dernière ayant échouée à manipuler le seigneur de guerre à son profit, elle tenta de l'assassiner. Mais ce fût un échec, le grand vizir Anthéas ayant réussi à prévenir Andarius à temps. Geleeda usa alors de l'influence qu'elle avait auprès du roi Virdouk, son mari pour éloigner l'importun dans la promesse de Virdouk là ou, pensait-elle, il ne serait pas une gêne.

## De 135 A.V. à 140 A.V.

Pendant la nomination au poste de Satrape d'Andarius, Drayne le paladin ne fut pas en reste. Nantis de dons d'oracle et d'une vivacité d'esprit inhumaine, il regarda la situation calastienne d'un œil critique. Usant d'un ancien artefact slaracien récupéré par ses soins: le puits des devenirs, Drayne ausculta le point faible de l'hégémonie. Ce qu'il y vit lui permit d'échafauder un plan pour stopper définitivement l'influence calastienne et ce sans qu'un sang innocent ne soit versé.

Quinze jours plus tard un espion veshien fût envoyé auprès d'Andarius sur les terres de la promesse de Virdouk. Alerté, le seigneur de guerre recruta sur ce continent, tous les mercenaires qu'il pouvait trouver dans un but inconnu. Il fit en sorte d'établir avec Anthéas, une correspondance magique qui augmenta de manière drastique au fil des semaines.

Andarius avait découvert l'ultime secret de Geleeda: son appartenance à la famille des guenaudes dédiés à Mormo.

A la fin de l'année +8, une troupe hétéroclite accosta près de Rahoc. Andarius déguisé en simple mercenaire à la leurs Têtes.

Avertie par ses espions, Geleeda tenta d'envoyer des agents à sa solde intercepter Andarius mais ce dernier nantis des pouvoirs de Chardoun, passa directement du temple de Rahoc à celui de Vahsohn par un mot de rappel. Tandis que les hauts prêtres de Chardoun entamaient le rituel de légion infernale, Andarius et ses chevaliers infernaux prirent d'assaut le palais royal très rapidement soumettant les gardes et éliminant les résistants.

Acculée Geleeda fit boire une potion particulière à Virdouk lui conférant une force et une endurance accrue mais aussi des traits serpentins.

La bataille finale eût lieu dans la salle du trône entre Geleeda, Anthéas, Virdouk et Andarius. L'arrivée des diables et des morts chardounis acheva de donner l'avantage à Andarius.

Geleeda aidée de guenaudes nocturnes prit la fuite vers le bosquet qui porte son nom tandis qu'Andarius décapitait le vieux roi et s'auto proclamait roi de Calastie par la volonté de Chardoun. Ainsi tomba l'un des plus talentueux et perfide monarque de la Ghelspad, sur les lieux même où il versa le sang de son père cinquante ans auparavant.

Cependant, La reine déchue parvint à entrer dans la forêt sous la protection de ses sœurs guenaudes. Ivre de vengeance, elle s'empara de l'artefact cachée en son

sein : la matrice de Mormo. Tandis que les mégères invoquaient des arcanes antiques, Geleeda fit appel au pouvoir de la matrice...





## De 140 A.V. à 145 A.V.

Devenue une sombre matrice aux pouvoirs terrifiants, Geleeda corrompt un grand nombre de ses anciens serviteurs qui lui étaient restés fidèles, ce qui lui permit d'obtenir des renseignements sur l'host levé par Andarius afin de raser la forêt.

L'ancienne reine blanche prît alors le parti d'aller au devant des armées ennemies en ouvrant un portail qui vomit des Xills, des horreurs extraplanaires, créées par Hrinruuk peu avant sa destruction. Un grand nombre de ces créatures se propagèrent sur le pourtour de la forêt et en quelque semaine ravagèrent les pays avoisinant n'épargnant aucunes régions et provoquant un violent traumatisme au niveau de la Calastie plusieurs légions de soldats et de nombreux villages ayant été exterminées.

Le massacre a duré plusieurs semaines ce qui a permis aux guenaudes de rassembler des alliances notamment avec les druides-cannibales de Khet et les asaathis des marais de Khan Tet. Un protocole d'entraide fût établi entre les puissantes factions d'adorateurs de Mormo

Dés lors, le Bosquet de Geleeda devint une nouvelle nation titanide au cœur d'une région considérée avant comme l'une des plus sûres du continent.

Andarius riposta avec fougue levant un host considérable il dû abandonner certaines positions contrôlées en territoire occupé pour recentrer les troupes vers le territoire ennemis.

Il épura la haute noblesse calastienne de tout ce qui pouvait ressembler à un traître et imposa une surveillance violente mais discrète à travers le pays de toute menace cachée. Les mages de guerres furent mis à contribution pour ériger autour des bois des barrières empêchant une majorité de créatures titanides de sortir.

## De 145 A.V. à aujourd'hui.

A présent les royaumes du sud de Ghelspad vivent dans la crainte d'une menace que tous croyaient disparue à jamais. Les cultes malfaisants de Char-doun et Belsameth sont dès à présent plus occupés à affronter les non moins malfaisant serpents de Mormo cachés au sein de leurs royaumes tandis qu'en Vesh des milices citoyennes se développent sous la surveillance des vigilants

# CAMPAGNES

## Options de campagne

### CODE D'HONNEUR

Le monde observe une règle précise nul ne peut aller à l'encontre des dieux Chaque fois qu'un héros dénigre les dieux en public, il perd 2 points de réputation. Si sa réputation descend en dessous de zéro, les points négatifs devront être rachetés avec de futures récompenses

### HÉROS COMPLEXES

Les héros se forgent non seulement dans des batailles féroces pour sauver le monde mais aussi dans des luttes personnelles plus intimes. Les PX des intrigues secondaires sont doublés

### MIRACLES

*Cosmos vengeur* : Tout personnage Aligné est en permanence affecté par un sort de Marque de la justice, qui s'active lorsque le dogme de son Alignement est violé.

*Cosmos généreux (1 dés d'action)* : Les dieux récompensent les victorieux. Chaque fois qu'un personnage accomplit une bonne action en fonction de son alignement, il reçoit deux dés d'action

*Cosmos strict* : Chaque personnage reçoit gratuitement un Alignement au début du jeu et ne peut ni le perdre ni le changer.

### SORCELLERIE

*Magie délicate* : L'utilisation de la magie nécessite des gestes précis qui requièrent une grande liberté de mouvement et une gêne minimale. Les Malus d'Armure aux Jets s'appliquent aux jets d'Incantation (voir *Fantasy Craft*, page 193).

# ORIGINES

## RACES

### Artificiels

Il existe quelques rares créatures artificielles sur Scarn, les plus connues étant peut-être les chevaliers creux de la vallée souriante. Ces armures sans porteur sont animées par les esprits de preux chevaliers, tombés au combat il y a bien longtemps. Sauvés par Coréahn, maudits par Vahngal, ils ne vieillissent pas. Mais leur nombre se réduit d'année en année, à mesure que les chevaliers tombent un à un au combat, sans jamais pouvoir être remplacés.

### Demi-elfes

Les demi-elfes sont une vision assez courante des Terres Balafrées. Les demi-elfes du nord de Ghelspad ont généralement un parent elfe des bois, alors que les demi-elfes du sud ont plus des parents elfes abandonnés.

**Traits de personnalité communs** : beau parleur, énigmatique, joyeux, pensif, téméraire

**Traits physiques communs** : glabre, mince, nez et traits fins, oreilles étirées, yeux en amande

**Exemples de noms** : Les demi-elfes adoptent souvent des noms proches des humains, à moins qu'ils soient strictement élevés dans une société elfique.

**Dons Ethniques** : Cœur féérique (quasi-elfe), Cœur humaniste (quasi-humain). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un "semi-elfe".

**Type** : Humanoïde bipède de Taille Moyenne (1×1) avec une Allonge de 1. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

- **Caractéristiques** : Constitution -1, Sagesse +1 Le personnage conserve une faible partie des prédispositions physiques et mentales des elfes.
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Sang humain** : Tout comme les humains, le personnage bénéficie d'un Talent.

- **Classes de prédilection** : Si le niveau du personnage dans une classe de base est supérieur à celui qu'il possède soit dans celle de Courtisan, soit dans celle d'Explorateur, son nombre de dés d'action initiaux est réduit de 1.

### Si vous possédez le Guide de l'Aventurier...

Vous pouvez préférer une alternative aux races de demi-elfe, demi-orque et ubahntous. Pour les premiers, utilisez la race humain et le don Sang Elfe ou Sang Orque. Pour les ubahntous, faites de même avec le don ci-dessous.

### ENFANT DU DÉSERT

Vous faites partie d'une des tribus nomades des ubahntous.

**Conditions** : Humain, Niveau 1 uniquement

**Avantage** : Vous apprenez 2 Langues supplémentaires. De plus, votre vitesse de voyage à vous et vos alliés augmente de 3 km/h.

**Spécial** : Quand vous choisissez ce don, vous pouvez réduire une de vos caractéristiques de 2 pour obtenir un don Ethnique supplémentaire ayant le prérequis Niveau 1 uniquement.

### Demi-orcs

Les demi-orcs sont les rejetons des humains et des orcs. Ils sont en général assez mal intégrés. En effet, beaucoup de gens se méfient d'eux à cause de leurs origines titanides. Un grand nombre de demi-orcs vivent en Zathiskë, nation qui s'est officiellement déclarée terre d'accueil pour ce peuple.

**Traits de personnalité communs** : brutal, intimidant, râleur, taciturne, timide

**Traits physiques communs** : charpenté, nez épaté, peau de couleur étrange, voix caverneuse, yeux porcins

**Exemples de noms** : Les demi-orques adoptent souvent des noms proches des humains, à moins qu'ils soient strictement élevés dans une société orque.

**Dons Ethniques** : Cœur féroce (quasi-orque), Cœur humaniste (quasi-humain). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un "semi-orc".

**Type** : Humanoïde bipède de Taille Moyenne (1×1) avec une Allonge de 1. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

- **Caractéristiques** : Force +1, Charisme -1. Le personnage a partiellement hérité de la puissance et de l'inaptitude sociale de ses ancêtres.
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Sang humain** : Tout comme les humains, le personnage bénéficie d'un Talent.
- **Spécialités de prédilection** : Le personnage n'obtient le don supplémentaire de sa spécialité que s'il s'agit de Barbare, Chaman, Criminel, Druide, Frontalier, Gladiateur, Guerrier tribal, Milicien, Nomade ou Rôdeur.

## Elfes

Les elfes tels qu'on les entend sont les elfes des bois. Ils habitent le Gahnjus, mais une forte communauté d'elfes survit également dans la Forêt des Licornescies. Une patrie d'elfes des bois s'est aussi exilée sur l'île d'Ouria.

Les drehndalis, ou drows ou encore elfes noirs, sont les ennemis héréditaires des nains de Bourok Torn. Ils vivent dans leur cité secrète, Dier Drehn-dal, cachée sous les Monts Kelders. Ils affectionnent les tatouages, et utilisent de puissants golems.

Eladrin est le nom elfique pour elfe abandonné. Ils viennent principalement de Termana, mais cer-

tains visitent le sud de Ghelspad. Les elfes abandonnés subissent la malédiction de Cheurn un titan. Ils ont très mauvaise réputation.

**Dons Ethniques courants** : Nation du cerf (elfe des bois), Nation de l'araignée (ou du golem : elfe noir), Nation de la chouette (ou de la rose : elfe abandonné). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un "elfe commun".

## Gobelins

Les gobelins constituent une race titanide méprisée pour sa fourberie et sa capacité à résister à toutes les purges inventées par l'humanité. Ils ont été parmi les premières races humanoïdes inventées par les titans.

**Dons Ethniques courants** : Horde des profondeurs (Arachnogobelin), Horde septentrionale (Gobelin charbonnier)

## Halfelins

Les Halfelins sont fréquents dans les Terres Balafrees, même s'ils sont souvent méprisés par les autres races. Récemment, une migration massive a eut lieu vers l'Hétéronomie de Virdouk, une région que Virdouk a offert aux halfelins de Ghelspad.

Les gnomes vivent dans le Gamulgahnjus, l'immense jungle du continent de Termana. Ils ont une structure tribale et vénèrent les esprits des ancêtres. Ils ne rendent hommage ni aux dieux ni aux titans, et ne sortent que rarement de leur jungle.

**Dons Ethniques courants** : Peuple habile (gnome), Peuple rapide (nomade)

## Nains

Les nains des Terres Balafrees ont leur bastion à Bourok Torn. Cependant, beaucoup de communautés naines vivent dans les autres royaumes humains. Une partie d'entre eux les enfants de la lave s'est même exilée au Krakadom. Enfin, sur Termana vivent les Chardounis enfant de la pierre noire qui servent aveuglément la cause du Grand Général.

**Dons Ethniques courants** : Fils du Destructeur (chardouni). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un "nain d'écu".





## Rampants

Les hommes-rats sont considérés comme les titanides les plus nuisibles du Marais des Larmes. Ils sont incroyablement résistants, sournois et, au grand dam des races divines, intelligents. Vous êtes un de ces indésirables, méprisés entre tous, mais vous êtes bien décidé à vous tailler une place dans ce monde cruel et sans pitié.

**Traits de personnalité communs** : sournois, couard, avare, prudent, discret

**Traits physiques communs** : incisives proéminentes, fourrure abondante, sur le qui-vive, parle vite et se répète beaucoup

**Exemples de noms** : Krathisk, Nurgquol, Skitterit, Skweek

**Dons Ethniques** : Héritage de Gaurak (Dévoreur brun), Héritage de Kadoum (Écumeur), Héritage de Cheurn (Pesteux), Héritage de Mormo (Sorcière rouge). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un "homme-rat".

**Type** : Humanoïde bipède de Taille Moyenne (1×1) avec une Allonge de 1. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

- **Caractéristiques** : +2 Dextérité, +2 Constitution, -2 Charisme
- **Vitesse de base** : 12 m au sol
- **Cuir épais 2** : Vous portez l'équivalent d'une armure légère qui vous confère une Réduction des Dégâts 2. Cette RD ne se cumule pas avec une autre armure (la meilleure protection s'applique). Si vous obtenez *cuir épais* plus d'une fois, il vous confère une RD égale à la plus élevée + 1 par instance supplémentaire (par ex. : *cuir épais 4*, *cuir épais 3* et *cuir épais 1* confèrent une RD 6).
- **Escalade de terrain** : Vos griffes acérées font de vous un redoutable grimpeur. Vous êtes toujours considéré comme ayant du matériel d'escalade sur vous.
- **Grâce féline** : Vous subissez 1 dé de dégâts de moins lorsque vous chutez.
- **Honni** : La Disposition initiale des personnages ne partageant pas votre race ou votre culture natale diminue de 10.
- **Répugnant** : Vous subissez un malus de -2 à l'Apparence.
- **Tripes d'acier** : Vous obtenez un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et poisons.

- **Vision dans le noir II** : Vous obtenez la *vision dans le noir II*.

## Sauriens

Les homme-serpent asaathi forment l'une des plus anciennes races de Ghelspad. La vaste majorité d'entre eux s'est réfugiée dans leurs cités dissimulées dans les marais de Khan Tet et dans le désert d'Oukhroudan. Ils comptent parmi les plus zélés serviteurs de Mormo, la titane déchue.

Ce sont des magiciens et des guerriers accomplis. Toutefois, un petit nombre d'entre eux vit en dehors de ces cités protégées. Ils ont abandonnée le culte de la titane pour se tourner vers celui d'un obscur demi-dieu nommé Laathsaal, "le rampant", et pratiquent la démonologie.

**Dons Ethniques courants** : Les sauriens ne peuvent prendre le don Héritage draconique. En revanche, ils ont accès au don Héritage démoniaque.

## Terali

Les teralis sont les hommes léopards qui vivent dans le Gamulgahnjus, sur Termana. À l'instar des autres peuples de la région, ils ont une structure tribale nomade. Les teralis sont un peuple assez renfermé sur lui-même, même si certains sont suffisamment curieux pour explorer d'autres lieux. Les teralis ne vénèrent ni les dieux ni les titans, mais adorent les esprits. Cette foi, nommée ushadani, est assez répandue dans le sud du continent de Termana.

Les teralis deviennent souvent éclaireurs (avec une préférence pour le dressage), ou prêtre (druide ou shaman.)

**Traits de personnalité communs** : colérique, curieux, fauve, impétueux, sauvage

**Traits physiques communs** : dents effilées, griffes, jambes musculeuses, queue, yeux félins

**Exemples de noms** : Briar, Donnon, Jalk, Rouge, Terri

**Dons Ethniques** : Griffes effilées, Longue fourlée, Longues-dents, Peau de bête, Traque sauvage. Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un "sang faible".

**Type** : Humanoïde de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Les Blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.

- **Caractéristiques** : +4 Dextérité, -2 Charisme
- **Vitesse de base** : 9 m



- *Acrobaties instinctives* : Le rang maximal du personnage dans la compétence Acrobaties passe à son Niveau de Carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude instinctive s'applique à une même compétence.
- *Grâce féline* : Vous subissez 1 dé de dégâts de moins lorsque vous chutez.
- *Griffes* : Le personnage dispose de Griffes I en tant qu'attaque naturelle (voir *Fantasy Craft*, page 237).
- *Vision dans le noir I* : Le personnage ignore les effets d'une lumière douce ou faible.

## Ubahntous

Les ubahntous sont des êtres fins et d'apparence fragile qui vivent dans les déserts du continent Ashérak. Ces tribus nomades parcourent le désert en s'arrêtant dans les oasis laissées par les carapaces vides des tortues géantes. Les ubahntous vénèrent en grande partie Hédrad (parfois sous la forme d'un aigle), et leur civilisation est faite d'un ensemble de règles, de traditions et de tabous. De ce fait, leur société est particulièrement complexe et rigide. Les ubahntous se considèrent comme les seuls étant assez forts et courageux pour survivre dans le désert, et se croient ainsi les seuls dignes de la bénédiction du Législateur. Ils considèrent les étrangers comme faibles, mais restent polis envers eux. Toutefois, ils sont particulièrement intolérants envers quiconque brise leurs lois sacrées. Quelques ubahntous ont voyagé jusqu'aux théopoles d'Ashérak et s'y sont installées. Certains vénèrent même d'autres dieux. Et presque aucun ne s'est rendu sur un autre continent. Les ubahntous deviennent fréquemment soldats, prêtres, ou explorateur.

**Traits de personnalité classiques** : Logiques, Curieux, Prudents, Calculateurs, Sociaux

Traits physiques classiques : Corps effilés, Yeux noirs, Front élancés

**Exemples de noms** : Najun, Velen, Terih

**Dons de sous-race** : Gardien des lois, Gardien des légendes, Grand voyageur. Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes issu d'un ordre mineur.

**Type** : Humanoïde de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Les Blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.

- *Caractéristiques* : Aucun modificateur racial
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Linguiste* : Le personnage connaît automatiquement deux langues supplémentaires.
- *Sang humain* : Tout comme les humains, le personnage bénéficie d'un Talent.
- *Spécialités de prédilection* : Le personnage n'obtient le don supplémentaire de sa spécialité que s'il s'agit d'Aventurier, Barde, Guérisseur, Moine-guerrier, Frontalier.

## SPÉCIALITÉS

### Cabaliste

Le personnage fait partie de ce mystérieux cercle de mages qui évoque le nom des dieux dans ses incantations.

- *Don supplémentaire* : Maîtrise des incantations I
- *Charmant* : une session vous pouvez améliorer la disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.



- **Croyant** : Vous obtenez 1 Alignement et 1 Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.
- **Évocation divine** : en fonction du dieu que vous évoquez, vous obtenez un bonus de +3 aux jets d'Incantation pour les deux Disciplines associées (voir Tableau 1).
- **Magie divine** : Vous pouvez ajouter vos dons de Chance à vos dons de Magie lorsque vous calculez le DD pour résister à vos sorts.

**TABLEAU 1 : ÉVOCATIONS DIVINES**

Incantation	Divinité	Disciplines associées
Arc	Tanil	Charme et Nature
Chaos	Enkhili	Climat et Illusion
Épine	Chardoun	Affliction et Nécromancie
Forge	Coréahn	Gloire et Technomancie
Hache	Vanghal	Altération et Force
Loi	Hédrad	Prescience et Sceaux
Plume	Madriel	Guérison et Protection
Ténèbres	Belsameth	Ombres et Secrets

## Dame aux serpents

Vous êtes une espionne au service de Mormo est de ses alliés reptiliens.

**Conditions** : Alignement (Mormo), sexe féminin

- **Don** : Héritage de Mormo
- **Compétences liées** : à chaque fois que vous gagnez un rang en Bluff, vous obtenez un rang d'Intimidation. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.
- **Curieux** : Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.
- **Sinistre allure** : le DD des jets pour résister aux dégâts de stress que vous infligez augmente de 4.
- **Indice gratuit** : vous une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.

## Exemplaire

Le personnage suit la voie de la perfection et excelle dans un talent.

- **Don supplémentaire** : Prodige
- **Compétence aguerrie** : Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet de votre com-

pétence Prodige et que vous échouez malgré tout, vous récupérez votre dé une fois l'action résolue. Contre plusieurs cibles, vous ne récupérez votre dé que si l'action échoue contre chacune d'entre elles.

- **Exubérant** : Votre Panache augmente de 2.
- **Prodigieux talent** : Vous obtenez gratuitement le rang maximal dans votre compétence Prodige.

## Missionnaire

Le personnage fait partie des dévots et les dieux gardent un œil sur lui

- **Don supplémentaire** : Béni
- **Croyant** : Vous obtenez 1 Alignement et 1 Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.
- **Protégé par les dieux** : Le personnage obtient un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les titans et leurs agents.
- **Renvoi** : Choisissez un Type parmi les suivants : Bêtes, Élémentaires, Extérieurs, Horreurs ou Morts-vivants. Une fois par combat, vous pouvez Renvoyer les personnages de ce Type (voir *Fantasy Craft*, page 253).
- **Saint homme** : Le personnage peut acquérir une Renommée Noble pour 20 Réputation par rang.

## Nécromant de Val Faust

Vous avez été éduqué au sein d'une des guildes de nécromanciens de Val-faust.

- **Don supplémentaire** : Arcaniste de Soumara
- **Compétences liées** : à chaque fois que vous gagnez un rang en Détermination, vous obtenez un rang de Psychologie. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.
- **Connaissances générales** : Vous obtenez 2 Études supplémentaires.
- **Entraînement** : Votre caractéristique la plus faible entre Sagesse et Charisme augmente de 1 (au choix en cas d'égalité). Appliquez ce bonus après tout modificateur de Race ou de Talent.
- **Renvoi des mort-vivants** : Une fois par combat, vous pouvez Renvoyer les Morts-vivants.





# CLASSES DE MAÎTRE

## INCARNÉ

Les incarnés sont des druides qui non pas seulement atteint la neutralité absolue mais aussi se sont dévoués corps et âmes à la titane Denev.

Les rangs des incarnés sont réduits. Les incarnés peuvent être trouvés travaillant avec n'importe quelle personne pourvue que celle-ci protège la nature ambiante. Cependant comme l'explique bien Yugman le sage : « Un incarné c'est comme un chat sauvage. Une fois il vous apporte un présent, et l'autre il vous égorge ». Heureusement en dépit de leur manque de considération la plupart des incarnés sont charismatiques et inspirent confiance.

## Propriété de classe

**Conditions** : Alignement (Denev), Sagesse 15 ou plus,

**Caractéristiques privilégiées** : Intelligence, Sagesse, Charisme

**Lanceur de sorts** : Votre Niveau de Lanceur augmente de 1 à chaque niveau dans cette classe.

**Compétences de classe** : Artisanat, Camouflage, Détection, Équitation, Fouille, Investigation, Médecine, Négociation, Psychologie, Survie

**Point de compétences** : 6 + mod Int par niveau

**Vitalité** : 9 + mod Con par niveau

## Aptitudes de classe

**Connaissance des vies passées** : Un incarné est capable de se souvenir des autres vies qu'il a vécues. Au Niveau 1, une fois par scène, vous pouvez consacrer une minute à entrer en contact avec une de vos

anciennes incarnations afin d'obtenir un Intérêt ou un maniement d'armes de votre choix jusqu'à la fin de la scène.

Au Niveau 4, vous pouvez alternativement choisir d'obtenir un don de votre choix jusqu'à la fin de la scène.

**Immunité aux contagions** : Votre corps immortel cesse de vieillir et n'est plus sensible aux affections terrestres. Au Niveau 1, vous êtes immunisé aux maladies et poisons.

**Voie de la nature** : Aux Niveaux 2 et 4, vous obtenez 1 Sphère de la Voie de la Nature et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre l'environnement. Si vous avez déjà complété cette Voie, vous obtenez 1 Sphère d'une autre Voie de Denev.

**Réincarnation** : Entre la mort et vous, il y a incompatibilité de caractère. Au Niveau 3, une fois par aventure lorsque vous mourrez, vous revenez à la vie à la fin de la scène sous une forme bestiale, plus primitive. Vous obtenez le Type Bête et une attaque naturelle de Degré I au choix du MJ. Cette situation dure jusqu'à la fin de l'aventure, et pendant tout ce temps, vous ne pouvez ni Tromper la mort, ni ressusciter si vous êtes tué à nouveau.

**Bénédiction de Denev** : Vous pouvez convertir sans pénalité vos attaques à mains nues ou à l'aide de votre arme rituelle en dégâts d'acide, de chaleur, d'électricité, de feu ou de froid. En outre, les Animaux refusent de vous attaquer et il vous coûte 1 dé d'action de moins (minimum 1) pour invoquer la colère de la nature (*voir Fantasy Craft, page 416*).

## SEIGNEUR PÉNOMBRALE

Certains cherchent le savoir dans l'ombre plutôt que dans les livres. Les plus grands de ces arcanistes sont les ensorceleurs connus sous le nom de seigneurs pénombraux. Son

visage reste à jamais caché dans l'ombre. Sa silhouette ne se détache qu'à la lueur de la lune. Et ses pouvoirs sont de ceux que l'on ne comprend qu'en embrassant les ténèbres. Seuls ceux qui se sont dédiés à la magie des ombres peuvent devenir des sei-

TABLEAU 2 : L'INCARNÉ

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+0	+2	+1	+1	+0	+1	+1	Connaissance des vies passées (Intérêt), immunité aux contagions
2	+1	+0	+3	+2	+1	+0	+2	+2	Voie de la nature
3	+2	+1	+3	+2	+2	+1	+2	+3	Réincarnation
4	+3	+1	+4	+2	+2	+1	+2	+3	Connaissance des vies passées (don), voie de la nature
5	+3	+1	+4	+3	+3	+1	+3	+4	Bénédiction de Denev

gneurs pénombraux. Par conséquent, cette classe trouve la plupart de ses adeptes parmi les mages, quoique d'autres classes puissent trouver les mêmes sorts dans d'autres classes de prestige. Des légendes suggèrent que les secrets des seigneurs pénombraux sont nés avec quelques prêtres slarciens qui avaient capturé Drendari, la Maîtresse des Ombres et dévoilèrent par la suite leur savoir à des jeteurs de sorts profanes. Si les tomes qui communiquaient ce savoir pouvaient être retrouvés, alors peut-être les rangs des seigneurs pénombraux croîtraient-ils aussi parmi les lanceurs de sorts religieux. Les seigneurs pénombraux PNJ sont, comme l'on s'y attend, des gens très secrets, qui restent entre eux. S'ils paraissent très introvertis, beaucoup conservent une façade sociale forte, pour mieux appuyer leurs plans et leurs manigances. On les trouve dans les cavernes obscures ou dans les couloirs ombragés

des guildes criminelles et même parfois dans les cours les plus nobles. Ils vivent, en somme, partout où se portent les ombres.

**Rôle au sein du groupe :** Spécialiste le seigneur pénombral maîtrise une magie connue de lui seul ce qui lui confère d'incroyable facultés enviées et craintes de tous

## Propriétés de classe

**Conditions :** au moins 10 rangs d'Incantation, le don Spectre I, au moins 6 sorts avec le descripteur Ténèbres, dont le sort Ténèbres I

**Caractéristiques privilégiées :** Intelligence, Charisme, Dextérité

**Lanceur de sorts :** Votre Niveau de Lanceur augmente de 1 à chaque niveau dans cette classe.

**Compétences de classe :** Artisanat, Bluff, Camouflage, Déguisement, Détection, Discrétion, Intimidation, Investigation, Médecine, Prestidigitation

**Continuité :** Choisissez 2 compétences d'une de vos autres classes. Elles deviennent des compétences de classe de Seigneur Pénombral pour vous.

**Points de compétence :** 8 + mod Int par niveau  
**Vitalité :** 6 + mod Con par niveau

## Aptitudes de classe

**Agent des ténèbres I :** Au Niveau 1, vous obtenez le don Spectre II et la *vision dans le noir I*.

**Agent des ténèbres II :** Au Niveau 4, vous obtenez le don Spectre III et la *vision dans le noir II*.

**Silence de l'ombre :** Au Niveau 1, lorsque vous lancez un sort d'Affliction, d'Illusion ou d'Ombres, vous bénéficiez des effets du don Incantation silencieuse et votre sort n'émet aucune lumière ni rien qui ne soit indiqué dans ses effets. Si la luminosité ambiante est faible ou moindre, vous pouvez substituer votre bonus de Camouflage à votre bonus de Détermination pour tous les tests de Concentration.

**Cercle de pouvoir I :** Au Niveau 2, vous pouvez lancer les sorts de niveau 1 ou supérieur que vous connaissez.

**Cercle de pouvoir II :** Au Niveau 4, vous pouvez lancer les sorts de niveau 2 ou supérieur que vous connaissez.

**Seigneur des ténèbres :** Au Niveau 3, vous obtenez un bonus d'équipement de +4 aux jets de Discrétion si la luminosité ambiante est faible ou moindre. En outre, vous obtenez une manœuvre.

**Contact des ténèbres (Manœuvre d'Incantation d'Ombres) :** Lorsque vous lancez un sort d'Ombres avec une Portée de Contact, la cible subit en outre des dégâts de stress à hauteur du Niveau du sort.

**Sombre reflet :** Au Niveau 5, vous apprenez le sort Projection d'Image, qui acquiert le descripteur Ténèbres et ne compte pas dans la limite de vos sorts connus. Lorsque vous utilisez ce sort, vous pouvez décider de conférer un simulacre d'autonomie à votre reflet. Dans ce cas, l'image projetée peut agir indépendamment du lanceur pour toute la durée du sort, sans qu'il ait besoin d'y consacrer une demi-action. Le lanceur ne la contrôle pas directement, mais son image tente toujours d'agir au mieux de ses intérêts.

**TABEAU 3 : LE SEIGNEUR PÉNOMBRAL**

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	PS	Aptitudes
1	+0	+1	+0	+2	+0	+2	+0	+1	1	Agent des ténèbres I, silence de l'ombre
2	+1	+2	+0	+3	+1	+3	+0	+1	2	Cercle de pouvoir I
3	+1	+2	+1	+3	+1	+4	+1	+2	3	Seigneur des ténèbres
4	+2	+2	+1	+4	+2	+5	+1	+2	4	Agent des ténèbres II, cercle de pouvoir II
5	+2	+3	+1	+4	+2	+5	+1	+3	5	Sombre reflet



## SORCIER DU SANG

Sans aucun doute, c'est la connexion entre les dieux et leurs serviteurs qui ont assuré la victoire des divinités pendant la guerre des titans. L'incapacité des titans à créer une connexion divine avec les races qui les vénéraient était un grand défaut pour leurs serviteurs et cela les a conduits à leur perte.

Mais ceux qui vénèrent toujours les titans ont trouvé d'autres moyens pour tirer le pouvoir de leur maître déchu. En particulier certains adeptes ont découvert un moyen de capter les énergies primaires dans le sang et la chair des titans. En apprenant à maîtriser ce pouvoir ces sorciers ont appris à utiliser les fluides vitaux pour canaliser leur puissance utilisant le sang comme moyen d'échange.

Le résultat fut une nouvelle catégorie de lanceurs de sorts une sorte de grand prêtre des titans : le sorcier du sang. La plupart des sorciers du sang étaient des adeptes avant d'apprendre les voies de la magie du sang. Certains sorciers et magiciens ont travaillé à découvrir cette voie bien qu'ils aient eu souvent à changer leur façon de penser pour acquérir une véritable puissance de cette classe.

Des druides au cœur noir se sont également aventurés dans cette voie quelquefois en apprenant directement cet art des guenaudes. Travaillant sur les énergies primaires avec un matériel interdit en fait que le sorcier du sang à vivre en dehors de la civilisation. Les guenaudes, les sorcières rouges les habitants du bayou sanglant sont des utilisateurs fréquents de

la magie du sang. La rumeur persiste que demoiselle Autunes dirigeants du krach des mangroves étaient la pratiquante d'origine de la magie du sang. Les dieux ne pardonnent pas l'existence des sorciers du sang. Se multi classer sorcier du sang serait comme une grosse violation du code de conduite divin c'est pourquoi les prêtres adorateurs des dieux ne peuvent pas acquérir cette classe.

**Rôle sein d'un groupe :** Soutien/Specialiste. Le sorcier du sang utilise sa magie et ses facultés de renforcement au profit du groupe. Son utilité dépend également des sortilèges qu'il maîtrise.

### Propriété de classe

**Conditions :** Constitution 13 ou plus, au moins 10 rangs de Détermination et d'Incantation, manœuvre Du sel sur la plaie

**Caractéristiques privilégiées :** Constitution, Intelligence, Sagesse

**Lanceur de sorts :** Votre Niveau de Lanceur augmente de 1 à chaque niveau dans cette classe.

**Compétences de classe :** Artisanat, Détermination, Détection, Équitation, Fouille, Investigation, Médecine, Négociation, Prestidigitation, Survie

**Continuité :** Choisissez 2 compétences d'une de vos autres classes. Elles deviennent des compétences de classe de Sorcier du Sang pour vous.

**Point de compétence :** 6 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 9 + mod Con par niveau



TABLEAU 4 : LE SORCIER DU SANG

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	PS	Aptitudes
1	+0	+0	+2	+2	+0	+0	+1	+1	1	Augmentation du sang I, magie naturelle
2	+1	+0	+3	+3	+1	+0	+2	+2	2	Cercle de pouvoir I
3	+1	+1	+3	+3	+1	+1	+2	+3	3	Entaille
4	+2	+1	+4	+4	+2	+1	+2	+3	4	Augmentation du sang II, cercle de pouvoir II
5	+2	+1	+4	+4	+2	+1	+3	+4	5	Infusion sanglante



## Aptitudes de classe

**Augmentation du sang I :** Au Niveau 1, vous pouvez recourir à un sacrifice sanglant pour acquérir temporairement un don de Conversion de sort. Au cours d'une incantation, vous ou un allié adjacent consentant devez accepter de devenir *sanguinolent*. Le sacrifice prend effet en même temps que l'incantation et n'allonge pas sa durée. En outre, il fait office de sacoche à composantes à pour ce sort. Vous conservez ce don tant que vous ou l'allié consentant reste *sanguinolent*.

Vous pouvez acquérir plus d'un don de cette manière, mais pas plus d'un par participant, y compris vous-même.

**Augmentation du sang II :** Au Niveau 4, vous pouvez alternativement utiliser le sacrifice sanglant pour acquérir temporairement un don d'Héritage, en ignorant les prérequis.

**Magie naturelle :** Au Niveau 1, vous obtenez l'accès à la Discipline de la Nature et apprenez 1 sort supplémentaire de cette Discipline. Si vous la connaissiez déjà, vous apprenez un nombre de sorts supplémentaires de cette Discipline égal à votre modificateur de Sagesse.

**Cercle de pouvoir I :** Au Niveau 2, vous pouvez lancer les sorts de niveau 1 ou supérieur que vous connaissez.

**Cercle de pouvoir II :** Au Niveau 4, vous pouvez lancer les sorts de niveau 2 ou supérieur que vous connaissez.

**Entaille :** Au Niveau 3, toutes vos attaques, y compris magiques, deviennent *sanglantes*. En outre, vous obtenez une manœuvre.

**Entaille sacrificielle (Manœuvre d'Incantation au Contact) :** Si la cible meurt, vous récupérez 1 point de sort par Degré de Santé du personnage standard, ou 4 fois ce nombre s'il s'agit d'un personnage spécial.

**Infusion sanglante :** Le sang de vos ennemis est irrémédiablement attiré vers vous et vous emplit d'une formidable vigueur. À chaque fois qu'un ennemi à Courte Portée subit des dégâts de

la manœuvre Du sel sur la plaie ou parce qu'il est *sanguinolent*, votre Vitalité est restaurée d'autant. En outre, à chaque fois qu'un adversaire trépassé à Courte Portée, vous récupérez autant de Blessures que son Degré de santé, ou 4 fois ce nombre s'il s'agit d'un personnage spécial.

## VIGILANT DE VESH

En partie expert éclaireur, en partie garde frontière, espion et diplomate, le vigilant est un guerrier surentraîné que l'on peut envoyer avec confiance dans n'importe quelle situation, quels que soient les risques. Les vigilants forment des unités militaires d'élite, entraînés et mis en service par la nation de Vesh. Les recrues qui survivent à l'entraînement et aux tests d'initiation mortels sont assignées à l'une de ces brigades d'élite, appelées Veilles. Ainsi nommés parce qu'ils patrouillent sur une grande zone, les Veilles protègent non seulement le domaine qu'on leur assigne contre les raids et les invasions, mais elles traquent également leurs adversaires jusque dans leurs repaires et effectuent toutes sortes de missions pour contrer les ennemis de Vesh.

Formés plus de cent ans avant la Guerre Divine, les rangs de la première Veille furent constitués de vagabonds et de rôdeurs humains de Vesh, mais à présent que ces brigades sont devenues bien plus prestigieuses, d'autres races et professions cherchent cet honneur. Même les magiciens et ensorceleurs sont prêts à mener cette vie difficile, car les récompenses sont nombreuses. Non seulement un vigilant s'endurcit par la vie qu'il mène, mais le danger attire ceux qui cherchent l'aventure. L'afflux de ces races et professions a renforcé les Veilles en les dotant de capacités plus variées.

Si les Vigilants sont organisés selon une hiérarchie militaire, ils ont un grand degré d'autonomie, notamment sur le terrain (et souvent à des centaines de lieues de leurs commandants). Les maîtres de Vesh font appel à eux à tout moment, mais les vigilants reçoivent fréquemment la permission de mener des missions personnelles, surtout si le but en est béné-

**TABEAU 5 : LE VIGILANT DE VESH**

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+1	+1	+0	+1	+2	+0	+1	Grande vivacité, médaillon I
2	+2	+2	+2	+0	+1	+3	+0	+2	Endurant I
3	+3	+2	+2	+1	+2	+4	+1	+3	Chasseur
4	+4	+2	+2	+1	+2	+5	+1	+3	Endurant II, médaillon II
5	+5	+3	+3	+1	+3	+5	+1	+4	Survivant

fique à leur Veille et à Vesh (comme par exemple cartographier les labyrinthes des Rampants).

Les vigilants remplissent de nombreuses tâches. Ils peuvent servir de diplomates et d'espions pour infiltrer les nations ennemies, d'éclaireurs pour réunir des informations sur les forces des titans, ou mener des forces plus importantes lors de campagnes militaires. Ils peuvent pourchasser des criminels en fuite, mener des milices rebelles dans la guérilla, ou même se rallier à des armées étrangères.

**Rôle au sein du groupe :** Combattant/Joker. Le vigilant est un guerrier surentraîné qui allie rapidité et efficacité. De plus ses facultés uniques lui octroient un grand nombre de possibilités.

## Propriétés de classe

**Conditions :** au moins 7 rangs en Camouflage, Survie et Tactiques, le don Pointe de vitesse, Constitution 13 ou plus

**Caractéristiques privilégiées :** Constitution, Dextérité, Charisme

**Compétences de classe :** Athlétisme, Camouflage, Détection, Détermination, Équitation, Investigation, Médecine, Tactiques

**Continuité :** Choisissez 2 compétences d'une de vos autres classes. Elles deviennent des compétences de classe de Vigilant de Vesh pour vous.

**Points de compétence :** 6 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 9 + mod Con par niveau

**TABLEAU 6 : VEILLES ET MÉDAILLONS**

Veille	Bonus
Behjurie	+5 en Survie
Delta d'Acernoth	+5 en Camouflage
Beltahnie	+2 aux jets de sauvegarde contre le froid
Gahnjus	+2 aux attaques à distance
Horthswythe	+2 aux jets de Vigueur contre les maladies
Lolardahn	+2 aux jets de sauvegarde contre le feu
Maritime	+5 en Athlétisme
Métyrienne	+5 en Équitation
Montak la Noire	+2 aux jets de Vigueur contre le poison
Pelpern	+2 aux jets de sauvegarde contre les attaques surnaturelles
Schmanyce	+2 aux jets de Volonté contre les Afflictions et les Charmes
Ville de Moullis	+5 en Psychologie

## Aptitudes de classe

**Grande vivacité :** À partir du Niveau 1, vous pouvez utiliser votre don Pointe de vitesse 1 fois de plus par session par niveau de classe.

**Médaille I :** Vous obtenez un médaillon de Vigilant, symbole de votre appartenance à l'organisation. Il vous confère un bonus d'équipement qui dépend de la nature de votre Veille, comme indiqué dans le Tableau 6.

**Médaille II :** Au Niveau 4, les Vigilants reconnaissent votre détermination et vos compétences par l'enchantement de votre médaillon... Celui-ci devient un Objet magique qui ne compte pas dans la limite de vos Récompenses. Il dispose d'une seule Essence, dont l'effet dépend de votre Veille, comme indiqué dans le Tableau 7.

**Endurant I :** Au Niveau 2, vous obtenez le don Tripes et l'aptitude de PNJ *incassable*.

**Endurant II :** Au Niveau 4, vous obtenez le don Guérison rapide et l'aptitude de PNJ *indestructible*.

**Chasseur :** Au Niveau 3, vous pouvez choisir 1 aptitude de *chasseur* de l'Éclaireur (voir Fantasy Craft, page 44), avec les mêmes restrictions.

**Survivant :** Au Niveau 5, votre maximum de Blessures augmente de 10 et votre maximum de Vitalité de 30. De plus, vous pouvez Tromper la mort même pendant une scène dramatique.

**TABLEAU 7 : MÉDAILLONS ENCHANTÉS**

Veille	Essence
Behjurie	Don (Terrain de prédilection I (plaines))
Delta d'Acernoth	Option de PNJ suprême (caméléon II (marais))
Beltahnie	Résistance au froid suprême
Gahnjus	Critique suprême (arcs)
Horthswythe	Option de PNJ suprême (immunité aux maladies)
Lolardahn	Résistance au feu suprême
Maritime	Option de PNJ suprême (amphibien II)
Métyrienne	Vitesse de voyage suprême
Montak la Noire	Option de PNJ suprême (terrifiant)
Pelpern	Vigueur suprême
Schmanyce	Volonté suprême
Ville de Moullis	Option de PNJ suprême (fascinant)

# INTÉRÊTS

## ALIGNEMENTS

S'il est une chose dont les Terres Balafrées ne manquent pas, ce sont bien les cultes. Entre les Titans déchus, les Dieux vivants et la pléthore de Demi-dieux qui parcourent Scarn, les mortels ne peuvent échapper à l'influence de ces être éternels, qui se reflète jusque dans leur vie quotidienne.

## Les Dieux

Seuls les fous nient l'existence des Dieux. Il y a un siècle et demi, ils menèrent une guerre contre les capricieux et redoutables Titans. Les Terres Balafrées en gardent des cicatrices encore à ce jour.

### CORÉAHN

*Le Vengeur, fils de Denev et de Kadoum*

Le dieu Coreahn dispose de multiples surnoms. Il est le seigneur de la chevalerie et des arts, il participa activement à la guerre divine et combattit de nombreux titans. De nos jours, les paladins de Coréahn sont les champions de la justice, et le nom de Coréahn est béni tous les jours d'un bout à l'autre de Scarn.

**Fidèles** : paladins, forgerons, nains, moines, la cité de Mithril

**Symbole sacré** : quatre épées formant une croix, la pointe vers l'extérieur

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Investigation, Négociation, Tactiques

**Voies** : Bien, Guerre, Héroïsme, Métal

**Arme rituelle** : épée longue

**Avatar** : Ancien Destrier Divin Alpha

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev



### MADRIEL

*La Rédemptrice, fille de Mormo et de Mesos*

L'ange de la rédemption, elle est représentée par un ange portant une lance constituée par la blanche lumière du soleil. Elle apporta soutien et réconfort à ceux dont la guerre a fait des victimes, comme les elfes, qui perdirent leur dieu, et par sa bonté elle les accueillit en son sein. De nos jours, les prêtres de Madriel continuent à apporter aide et réconfort et essaient d'enrayer les influences néfastes de Belsameth, la sœur de Madriel.

**Fidèles** : guérisseurs, malades, fermiers, jeunes mariés, de nombreux habitants de Dourrover

**Symbole sacré** : une lance avec un gland en plumes de paon

**Voies** : Bien, Lumière, Protection, Vie

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Athlétisme, Déguisement, Fouille

**Arme rituelle** : épieu

**Avatar** : Ange gardien

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev, Belsameth

### TANIL

*La Chasserresse, fille de Hrinrouk et de Denev*

La Chasserresse est devenue une vagabonde après son viol par Hrinrouk, le père de la déesse. Depuis, elle parcourt les Terres Balafrées, cherchant des adorateurs et combattants pour sauvegarder les endroits sauvages de Scarn, tout comme le fait la titane renégate Denev. Lors de la guerre, elle accueillit aussi parmi ses rangs les elfes abandonnés, à l'image de Madriel.

**Fidèles** : rôdeurs, chasseurs, elfes, de nombreux Veshiens, Vigilants

**Symbole sacré** : trois flèches alignées

**Voies** : Bêtes, Nature, Protection, Vengeance \*

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Camouflage, Équitation, Survie

**Arme rituelle** : arc long

**Avatar** : Chien de guerre Divin Alpha Prédateur

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev





**HEDRAD***Le Législateur, fils de Golthain et de Denev*

Il est le Législateur, le Juge. C'est une divinité austère, qui appela à la guerre contre les Titans, devant l'inéluctable. De nos jours, la divinité reste importante, surtout dans la ville d'Hedrada où ses prêtres veillent à un état juste et parfaitement impartial. Les prêtres d'Hedrad se retrouvent souvent à juger les conflits, car la réputation de sagesse du dieu resplendit sur ses fidèles.

**Fidèles** : marchands, juges et notaires, moines, érudits, la cité d'Hedrada

**Symbole sacré** : marteau à deux mains stylisé

**Voies** : Jugement \*, Ordre, Protection, Savoir

**Compétences d'Alignement** : Discrétion, Fouille, Investigation, Tactiques

**Arme rituelle** : marteau à deux mains

**Avatar** : Ancien Inquisiteur \* Divin

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev

**DENEV***La Terre-Mère, Titane de la Nature et des Saisons*

Techniquement, Denev est une Titane et non une Déesse. Mais elle a trahi les siens et s'est rangée du côté des Dieux au cours de la guerre divine. La Terre-Mère est la créatrice des djinns et peut-être des elfes. Elle est la personnification de la terre elle-même, d'où son nom. Seul Titan encore en vie, elle est considérée comme une divinité en raison de sa sagesse. Elle répond toujours aux prières des cultes druidiques qui la vénèrent, mais elle n'est nullement une mère généreuse ou miséricordieuse : elle respecte la nature dans son aspect le plus sanglant comme le plus merveilleux.

**Fidèles** : druides, rôdeurs, ermites, de nombreux elfes et djinns

**Symbole sacré** : une faucille de pierre avec un manche de bois bourgeonnant

**Voies** : Air, Eau, Feu, Nature, Terre

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Camouflage, Fouille, Survie

**Arme rituelle** : serpe

**Avatar** : Élémentaire de terre V

**Alignements opposés** : les autres Titans

**EHNKILI***Le Trompeur, fils ou fille de Lethine et de Goulabehn*

Le dieu Ehnkili est issu de l'union des titans Lethine et Goulabehn, donnant naissance à la véritable personnification du chaos. Lors de la guerre, il se rangea du côté des dieux, mais après la défaite des titans, on se demande de quel côté il se trouvait réellement. Il est le farceur et le dieu tempête, il est tellement imprévisible que l'on se demande si, parfois, il ne se retourne pas contre ses adorateur par farc, en guise de jeu.

**Fidèles** : joueurs, voleurs, marins, criminels, anarchistes, de nombreux habitants des Crocs

**Symbole sacré** : masque décoré d'éclairs jaillissant de ses orbites

**Voies** : Chaos, Chance, Malédiction, Ruse

**Compétences d'Alignement** : Bluff, Déguisement, Prestidigitation, Survie

**Arme rituelle** : fléau

**Avatar** : Élémentaire d'air V

**Alignements opposés** : aucun

**CHARDOUN***Le Maître des Esclaves, fils de Morno et de Gormoth*

Il est le maître des esclaves et le grand général. Sa nature mauvaise s'explique sûrement par le fait que ses parents étaient Morno et Gormoth et qu'il fut peut-être torturé. Lors de la guerre divine, il envoya en première ligne nombre d'adorateurs et, en chef compétent, il écrasa les armées titanides. Il se vengea de ses parents de manière cruelle. De nos jours, on pense que c'est lui qui redéclenchera, un jour, les hostilités entre les dieux.

**Fidèles** : soldats, mercenaires, généraux, tyrans, moines, chardounis, la noblesse de Calastie et de Dounahne

**Symbole sacré** : un sceptre d'or souillé de sang dont la tête est couronnée de laurier épineux

**Voies** : Domination \*, Guerre, Mal, Mort

**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Équitation, Survie, Tactiques

**Arme rituelle** : sceptre de guerre (morgenstern)

**Avatar** : Jerol (Chevalier Vampire)

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev

**BELSAMETH***La Tueuse, fille de Mormo et de Mesos*

Sœur jumelle de Madriel, elle lui est totalement opposé, car elle est la déesse de la lune et la mère des assassins. Lors de la guerre divine, elle se repaissait de la violence et du meurtre des titans et de leurs fidèles. De nos jours, elle reste une divinité très appréciée par nombre d'adorateurs sociopathes ou en proie au désespoir. Elle possède deux aspects différents : le premier est celui d'une splendide femme aux cheveux noirs, et le second celui d'une vieille sorcière aux ailes de vautour. Cela représente sa double personnalité, qui est tantôt belle et séduisante, tantôt hideuse et difforme, mais toujours fatale et effrayante.

**Fidèles** : lanceurs de sorts profanes, assassins, lycanthropes, de nombreuses femmes d'Albadie et de nombreux habitants de la Nouvelle Vénir

**Symbole sacré** : un cercle d'argent sur fond noir

**Voies** : Mal, Magie, Mort, Ténèbres

**Compétences d'Alignement** : Bluff, Camouflage, Discrétion, Prestidigitation

**Arme rituelle** : dague

**Avatar** : Démon de l'anarchie

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev, Madriel

**VAHNGAL***Le Ravageur, fils de Cheurn, Thouklas et Lethine*

Il est le plus violent des dieux, issu de l'union contre-nature de trois Titans. Vahngal le faucheur est le premier-né des dieux et aussi le premier à avoir révélé des pouvoirs divins. Néanmoins, son caractère divin était violent et sanguinaire et, quand les autres dieux déclarèrent la guerre, il fut souvent en première ligne pour le simple plaisir de la dévastation. C'est lui qui détruisit Gormoth en le coupant en deux. Il aida

a emprisonner Kadoum et détruisit le corps sans tête de Hrinrouk. D'autres encore pensent que c'est lui qui porta le coup fatal à Mesos, le Père de la magie. De nos jours, même les autres dieux le redoutent et Vahngal possède peu d'adorateurs officiels, mis à part les fous, les cavaliers de Vahngal et certains seigneurs de guerre.

**Fidèles** : demi-orcs, brigands, fous, seigneurs de guerre, cavaliers de Vahngal

**Symbole sacré** : un bouclier fendu ensanglanté

**Voies** : Destruction, Force, Mal, Sang \*

**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Équitation, Survie, Tactiques

**Arme rituelle** : bardiche

**Avatar** : Manticore \* Infernale

**Alignements opposés** : tous

**Les Titans déchus****CHEURN***Le Fléau, la Maladie et la Pestilence Incarnées*

Nommé le titan du fléau, celui-ci engendra bon nombre de maladies et de créatures, répandant la contagion et ce fut lui qui tua le dieu des elfes lors de la guerre divine. Les druides vénérant Cheurn cherchent à répandre les maladies créées par le titan ainsi que la vermine qu'elles ont engendrées. Ces druides sont continuellement en conflit avec l'Ordre fanatique du Ciel Matutinal qui cherche à éradiquer toutes les créations mortelles de Cheurn.

**Symbole sacré** : une corde tressée entrelacée de figurines d'os

**Voies** : Bêtes, Chair, Destruction, Eau

**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Camouflage, Discrétion, Survie

**Arme rituelle** : crochet

**Avatar** : Élémentaire d'air V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev



**GAURAK***Le Glouton, le Vorace*

Le glouton est le créateur des orques et nombreuse créature voraces, tel les terrible vengauraks. Les titanides de Gaurak sont particulièrement détestés des druides car ils chassent jusqu'à épuisement complet des zones naturelles, les débarrassant de toute vie. Les chefs prédominants parmi les cultes dédiés au Vorace sont les Ventripotents, mais certains druides fous l'honorent comme le prédateur ultime et cherchent à imiter sa position en haut de la chaîne alimentaire. Le Glouton est le créateur des Orks, chez qui la faim de nourriture fut transformée en faim de violence. Les Vengauraks qui tourmentent les Plaines de Lède proche de Mithril, sont les créatures de Gaurak les plus problématiques.

**Symbole sacré** : un croc

**Voies** : Destruction, Eau, Force, Terre

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Bluff, Déguisement, Survie

**Arme rituelle** : épée bâtarde

**Avatar** : Élémentaire de terre V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev

**GOLTHAGGA***La Forge, le Déformateur*

Selon la légende le déformateur, c'est lui qui créa les nains pour le travail de son immense forge et aussi des trolls, qui porte la marque de leurs créatures avec leurs robustesse et leurs capacité régénérant. D'autres prétendent qu'ils sont la création de Thoulkas, d'autres de Kadoum. Par contre, les Trolls, dotés d'une robustesse célèbre et du pouvoir de se régénérer, portent la marque du Déformateur. Golthagga créa de nombreuses abominations en remodelant les animaux et les races ordinaires créés par les autres titans. Ces êtres torturés, rendus fous par leur propre souffrance, trouvent une consolidation en infligeant la même douleur aux êtres vivants. Les forgerons fous et les autres artisans dérangés cherchent à imiter le talent de Golthagga pour le façonnage du monde qui l'entourait, tandis que les quelques druides qui le vénèrent sont épris du feu et des éléments de la terre – après tout, la plupart des créatures de la nature craignent le feu.

**Symbole sacré** : une forge ou une enclume

**Voies** : Chair, Métal, Mort, Terre

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Athlétisme, Discrétion, Négociation

**Arme rituelle** : marteau de guerre

**Avatar** : Élémentaire de feu V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev

**GOLTHAIHN***Le Sans-visage*

Surnommé la mauviette par ces pairs, il s'allia avec Denev de manière définitive, ce fut celui qui avait le plus de pitié pour les créatures, il fut mutilé par ses pairs suite à un reproche fait à leur manque de bonté à ce que dit la légende. Golthaihn créa peu de races lui-même mais influença souvent le développement de certaines. Il créa tout de même quelques serviteurs pour compenser la perte de ses sens et certaines races de géants le vénèrent comme leur créateur. Certains druides le révèrent car ils sentent qu'il est encore plus proche de la terre que Denev la Terre-mère.

**Symbole sacré** : un masque sans expression

**Voies** : Bêtes, Nature, Protection, Terre

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Athlétisme, Équitation, Survie

**Arme rituelle** : bâton long

**Avatar** : Élémentaire d'eau V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux

**GORMOTH***Le Seigneur convulsif*

Le seigneur convulsif fut le premier à créer des serviteurs, les Virens. Lorsqu'il fut empoisonné par Mormo, il passa son temps à se venger pour créer et déformer les créatures existantes. Les Ettins sont peut-être un croisement entre géants et ogres. Les druides et les fidèles de Gormoth détestent habituellement Mormo et ses créations autant que celles de Vahngal et de Chardoun.

**Symbole sacré** : un fléau à deux têtes

**Voies** : Chair, Esprits, Malédiction, Terre

**Compétences d'Alignement** : Bluff, Déguisement, Investigation, Survie

**Arme rituelle** : discipline

**Avatar** : Élémentaire d'eau V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev, Mormo



**GOULABEHN***La dame des vents, la maîtresse de la folie*

Elle est l'enfant de la tempête et le chevauteur des vents, elle est une force de la nature sauvage, personne ne sait si elle créa des serviteurs, mais on entend parler d'une race qui le fut. Des écrits attribuent la création de toutes les monstruosité volantes et de tous les esprits hostiles à la Dame des vents. D'autres textes interdits citent les délices, les prodiges et les plaisirs inimaginables que la Maîtresse de la folie pourrait offrir aux individus parvenant à attirer son attention. Hormis les dieux, personne ne sait précisément où ces derniers ont emprisonné Goulabehn, mais il existe encore certains de ses adorateurs fous qui ne désirent qu'une seule chose et feraient tout pour l'obtenir : son toucher.

**Symbole sacré** : un nuage tourbillonnant décoré d'un œil bleu

**Voies** : Air, Beauté, Chaos, Malédiction

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Bluff, Déguisement, Négociation

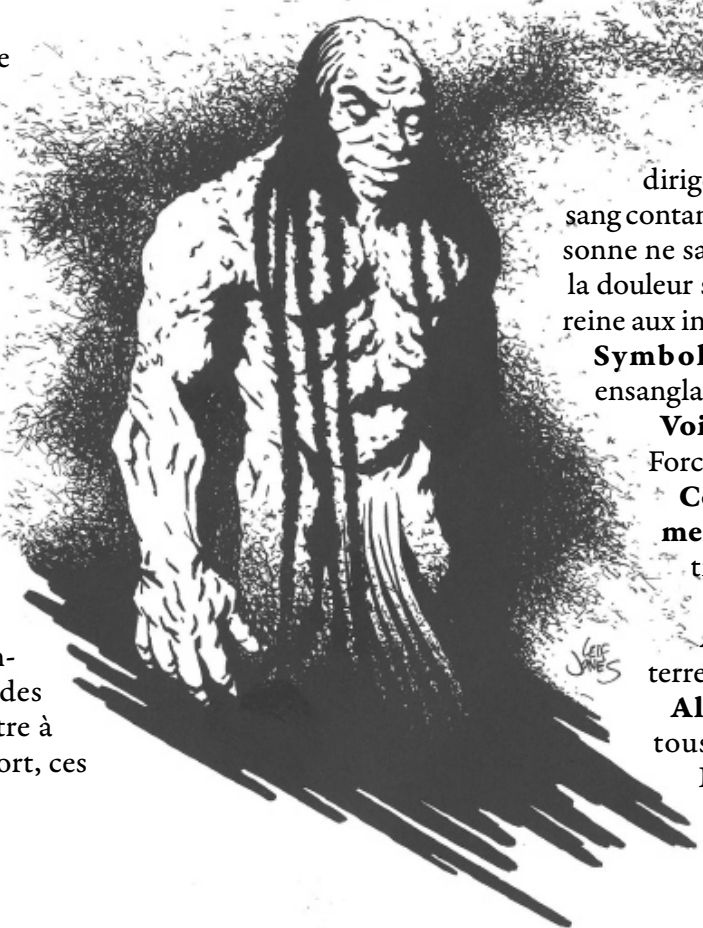
**Arme rituelle** : boomerang

**Avatar** : Élémentaire d'air V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev

**HRINROUK***Le Chasseur*

Ce fut sans doute le plus cruel des titans, il était le chasseur, il créait des races surprenante de cruauté pour mieux les chasser, on sait qu'il ne fut guère fort en alliance lors de la guerre. Pour se divertir, Hrinrouk créa un grand nombre des monstruosité les plus dangereuse de Scarn. Déçu par la facilité avec laquelle il chassait les créatures normales, Hrinrouk créa des titanides qui pouvaient le mettre à l'épreuve. Le titan mort, ces



créatures sauvages et rusées ravageraient le monde si Tanil et ses plus grands héros ne s'efforçaient pas de les pourchasser. Les Orgueilleux, qui de nos jours errent sur les Plaines de Lède, font partie de ses créations intelligentes, tout comme les gnolls.

**Symbole sacré** : un arc brisé

**Voies** : Bêtes, Guerre, Terre, Survie

**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Camouflage, Discrétion, Survie

**Arme rituelle** : arc de chasse

**Avatar** : Élémentaire d'air V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev

**KADOUM***Le Briseur de montagne, Celui qui saigne, le Père des monstres*

Le Père des géants et le briseur de montagne, il créa les géants comme son surnom l'indique, il était d'un genre capricieux écrasant parfois ces créations par dépit. De nos jours les géants se sont tous détournés de leur créateur. Kadoum a également créé la race des minotaures et on lui attribue la création de l'hydre à plusieurs têtes. Tandis que les serviteurs humains de Kadoum sont plutôt rares, les géants et les créatures aquatiques difformes l'honorent encore.

Au sommet d'un empire marin de piscéens et de malfaisance teintée de saumure, la reine kraken Ran dirige le royaume formé par le sang contaminé de Kadoum. Et personne ne sait si le titan tenaillé par la douleur se soucie vraiment de sa reine aux innombrables tentacules.

**Symbole sacré** : un cœur ensanglanté

**Voies** : Destruction, Eau, Force, Sang

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Athlétisme, Survie, Tactiques

**Arme rituelle** : massue

**Avatar** : Élémentaire de terre V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev



**LETHINE***Dame des tempêtes, l'Indomptée*

La dame des tempêtes, trop impatiente pour créer des races intelligentes, mis à part peut-être les enfants des tempêtes, ainsi que les rejetons des cataclysmes. Lethine créa des esprits qui tourmentent encore les races divines, mais leurs atrocités ne sont rien en comparaison des violentes tempêtes que Lethine déchaînait autrefois, pour se divertir, sur les mortels.

**Symbole sacré** : une tornade

**Voies** : Air, Destruction, Esprits, Feu

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Athlétisme, Fouille, Survie

**Arme rituelle** : fronde

**Avatar** : Élémentaire d'air V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev

**MESOS***Père de la sorcellerie, le Parcellé*

Titan le plus puissant, il créa tellement de choses qu'il est impossible de savoir quoi que ce soit à son sujet pour des cas trop évasifs, mais ce fut lui qui créa les fées voleuses, les lutins massacreurs, et aussi les symbiotes arcaniques. Personne ne sait avec certitude qui ou quoi est responsable des énergies mauvaises qui créèrent les différentes races et types de morts-vivants, mais Mesos est un des suspects, étant donné son exploration de toutes les formes de magie. Même si Mesos n'est prétendument plus de ce monde, son héritage lui survit dans certaines races titanides les plus mortelles et les plus énigmatiques. Depuis les étranges créatures connues sous le nom de dévoreurs arcaniques jusqu'à sa prétendue création des ensorceleurs, la progéniture de Mésos continue de vivre au rythme d'un pouvoir magique.

**Symbole sacré** : six bras formant une étoile à six branches

**Voies** : Air, Magie, Secrets, Sorcellerie (3 Disciplines au choix)

**Compétences d'Alignement** : Fouille, Investigation, Prestidigitation, Tactiques

**Arme rituelle** : sabre

**Avatar** : Élémentaire de feu V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev

**MORMO***Mère des serpents, Reines des Sorcières*

La Mère des serpents est surnommée à juste titre, elle créa de nombreuses créatures serpentines comme les asaathis et les gorgones ainsi que les naggas. Probablement la plus prolifique de tous les titans pour sa création des guenaudes, des gorgones et de dizaines d'autres races, Mormo en négligea toutefois une grande partie, perdant tout intérêt dès leur création achevée. Uniquement surpassée par Mesos, Mormo créa des créatures possédant souvent des pouvoirs magiques ou druidiques. D'ailleurs, de nombreux druides vénérant Mormo se font passer pour des fidèles de Denev afin d'infiltrer les terres étrangères et y répandre leurs hérésies.

**Symbole sacré** : un serpent

**Voies** : Bêtes, Malédiction, Sorcellerie (Affliction, Altération, Création), Vengeance \*

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Camouflage, Fouille, Survie

**Arme rituelle** : vouge

**Avatar** : Élémentaire de terre V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev

**THOULKAS***Père du Feu, le Dieu de Fer*

Il est le père des races gobelinoïdes et des thoulkans. On pense qu'il créa les nains avec Golthagga, mais ceux-ci n'apprécient guère d'être comparé à ce titan. Les légendes rapportent que Thoulkas créa des monstres davantage par accident que par désir. Lorsque les phénomènes naturels entraient en contact avec son corps enflammé, l'interaction de ces forces donnait naissance à de nouvelles créatures. La majorité des êtres ainsi créés ont des affinités avec la terre et le feu et jouissent d'une grande résistance, en particulier lorsqu'elles sont au contact de ces forces élémentaires. De plus, de nombreuses races gobelinoïdes portent sa marque.

**Symbole sacré** : un soleil rouge frappé d'un œil noir en son centre

**Voies** : Feu, Lumière, Métal, Terre

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Athlétisme, Négociation, Survie

**Arme rituelle** : maillet

**Avatar** : Élémentaire de feu V

**Alignements opposés** : tous les Dieux et Demi-Dieux, Denev

## ÉTUDES

Voici quelques sujets d'études courants dans les Terres Balafrées : l'Histoire de Scarn, la guerre divine, les Titans, les Dieux, une race titanide ou divine, une culture ou nation, la géopolitique, la stratégie militaire, la conquête calastienne, l'Empire de Lede, l'Empire Chardouni, la géographie de Scarn, la guerre des druides, Termana, la Mer de Sang, les grandes Cités-États, etc.

## LANGUES

Il existe de très nombreuses langues sur Scarn, à travers Ghelspad et Teramana, mais les plus courantes sont classées ci-dessous, selon qu'elles furent inventées par les humains ou non.

### LANGUES HUMAINES

**Albadien** : Langue officielle d'Albadie, partageant de nombreuses caractéristiques avec l'elfique, parlée dans tout le nord de Ghelspad.

**Calastien** : Langue officielle de Calastie et de nombreux territoires conquis ou alliés (Ahnkilie, Hétéronomie de Virdouk, Laguénie, Nouvelle Vénir), parlée dans tout le sud-est de Ghelspad.

**Darakeenien** : Langue officielle de Darakeenie et de Karrie, teintée de dounahnien et de nain, parlée dans tout l'ouest de Ghelspad.

**Dounahnien** : Langue officielle de Dounahne, fortement influencée par l'elfique.

**Ledéen** : Langue officielle de l'empire déchu de Lède, mais toujours populaire, utilisée notamment par les commerçants et les érudits. C'est une langue morte, dans le sens où aucune nation ne la considère plus comme sienne, mais elle est parlée d'un bout à l'autre de Ghelspad et son alphabet est partagé par de nombreux autres dialectes.

**Ohnténazou** : Dialecte local d'Ohnténazou, fortement basé sur le Ledéen.

**Oukroudahn** : Dialecte local des tribus du désert d'Oukroudahn.

**Shelzarien** : Langue officielle de Shelzar, de la Péninsule des Crocs et de nombreuses nations aujourd'hui dominées par la Calastie, elle partage de nombreuses caractéristiques avec le zathisque, mais fut enrichie de nombreuses expressions barbares. Originnaire du sud-ouest, elle s'est popularisée à travers tout Ghelspad, au point d'être considérée par beaucoup comme la seconde langue marchande.

**Veshien** : Langue officielle de Vesh, de Dourrover et de la Vallée Souriante, dérivée du ledéen et parlée dans tout l'est de Ghelspad.

**Zathisque** : Langue officielle de Zathiskë, grignotée par l'influence de la Calastie, jadis parlée dans tout le sud-ouest de Ghelspad.

### LANGUES NON-HUMAINES

**Aquatique** : Langue commune aux races intelligentes sous-marines, qui ne peut être utilisée pour communiquer que sous l'eau.

**Bas-elfique** : Langue des elfes noirs.

**Érikimi** : Dialecte halfelin dérivé du moyen-elfique, aujourd'hui une langue morte et oubliée.

**Haut-elfique** : Langue des elfes abandonnés de Termana, partagée avec des tribus oubahntous.

**Kraken** : Autre langue aquatique, le kraken ne peut être utilisé pour communiquer que sous l'eau et sa prononciation est impossible aux humanoïdes. Les seigneurs des océans sont connus pour graver des tablettes en pierre dans leur obscur alphabet.

**Langue de Vahngal** : Langue très ancienne, originaire de Teramana, parlée par quelques moines et colons et par les Cavaliers de Vahngal.

**Moyen-elfique** : Langue des elfes des bois, officielle en Ouria et apparentée à l'albadien.

**Nain** : Langue jadis très influente dans l'ouest de Ghelspad, chaque cité naine en possédait son propre dialecte. Celui de Bourok Torn, par exemple, est proche du Veshien. Toutes les variations du nain partagent un même alphabet, mais de nombreux nains ont aujourd'hui adopté l'écriture ledéenne.

**Orafauna** : Langue des orafaunas de l'Île errante, elle est connue de rares humanoïdes et réputée pour son extrême complexité.

**Piscéen** : Autre langue aquatique, le piscéen est difficile à prononcer pour les humanoïdes.

**Rampant** : Dialecte des hommes-rats, dérivé du titanide commun pour s'adapter à la morphologie des rampants.

**Santasha** : Dialecte halfelin dérivé du zathisque, aujourd'hui une langue morte et oubliée.

**Titanide** : Langue des races titanides, aussi appelé sombre langage, elle présente des particularités chez les adeptes de chaque titan. Leurs racines communes furent établies par Mesos et Mormo.





# DONS

## Dons de Combat à Mains Nues

### PERFECTION DE L'ART

Vous avez subi l'entraînement rigoureux des parfaits et sublimé votre enveloppe charnelle.

**Conditions :** Art du Maître

**Avantages :** Vous obtenez une Résistance 5 contre les dégâts non-létaux. En outre, vous n'avez besoin que d'un repas par semaine et vous n'êtes pas dans une Situation Terminale quand vous dormez.

## Dons de Chance

### CHANCE ENRAGÉE

« Je te présente... *ma hache !* »

**Conditions :** Rage de Berserker I

**Avantage :** Une fois par combat, lorsque le personnage entre en Posture de berserker, il obtient un dé d'action type d6. Si ce dé n'est pas utilisé lorsqu'il quitte sa posture, il est perdu.

## Dons d'Équipement

### CHEVALIER D'ACIER

**Conditions :** Alignement (Coréahn)

**Avantage :** Vous bénéficiez de 10% de réduction sur les armes et armures. En outre, vous obtenez un bonus magique de +3 en Tactiques.

**Spécial :** Un même personnage ne peut posséder plus d'un don de chevalier.

### CHEVALIER D'ARGENT

**Conditions :** Alignement (Coréahn)

**Avantage :** Les dégâts de toutes les armes de mêlée que vous maniez acquièrent votre Alignement. En outre, vous obtenez un bonus magique de +3 en Investigation.

**Spécial :** Un même personnage ne peut posséder plus d'un don de chevalier.

### CHEVALIER DE MITHRIL

**Conditions :** Alignement (Coréahn)

**Avantage :** Une fois par scène vous pouvez effectuer une trempe particulière à une arme de mêlée qui lui confère la propriété *acérée 4* jusqu'à la fin de la scène. Vous devez y consacrer une minute et disposer d'une forge équipée. En outre, vous obtenez un bonus magique de +3 en Artisanat.

**Spécial :** Un même personnage ne peut posséder plus d'un don de chevalier.

### CHEVALIER D'OR

**Conditions :** Alignement (Coréahn)

**Avantage :** Vous pouvez apporter des premiers soins une fois de plus par jour et par personnage. En outre, vous obtenez un bonus magique de +3 en Diplomatie.

**Spécial :** Un même personnage ne peut posséder plus d'un don de chevalier.

### CHEVALIER DU CIEL MATINAL

**Conditions :** Alignement (Madriel)

**Avantage :** Vous pouvez Renvoyer les mort-vivants une fois par combat (*voir Fantasy Craft, page 253*). En outre, vous obtenez un bonus magique de +3 en Médecine.

**Spécial :** Un même personnage ne peut posséder plus d'un don de chevalier.

### DRAGON NOIR

**Conditions :** Alignement (Chardoun)

**Avantage :** Vos attaques à l'arc ou à l'arme contondante infligent 1 dé de dégâts d'attaque surnoise supplémentaire. En outre, vous obtenez un bonus magique de +3 en Intimidation.

**Spécial :** Un même personnage ne peut posséder plus d'un don de chevalier.

### TEMPLIER

**Conditions :** Alignement (Hedrad)

**Avantage :** Vous obtenez 20 points de Réputation qui peuvent être dépensés à votre gré pour obtenir des Faveurs de Décret ou de Grâce. En outre, vous obtenez un bonus magique de +3 en Fouille.

**Spécial :** Un même personnage ne peut posséder plus d'un don de chevalier.

## Dons ethniques

### CLAN DE L'ESCLAVAGISTE

Les anciens Chardounis ont le cuir dur comme l'acier.

**Conditions :** Fils du Destructeur

**Avantages :** Vous obtenez un *cuir épais 3* (voir *Fantasy Craft*, page 13) et la propriété *acérée* de toute attaque dirigée contre vous diminue de 4.

### CŒUR FÉRIQUE

Vos traits trahissent immaquablement une ascendance féérique.

**Conditions :** Demi-elfe, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Votre Sagesse augmente de 1 et vous obtenez l'aptitude *vision elfique* (voir *Fantasy Craft*, page 13). En outre, vous pouvez choisir vos dons comme un elfe.

### CŒUR FÉROCE

Vous avez hérité du tempérament brutal et indomptable de vos ancêtres orques.

**Conditions :** Demi-orque, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus forte entre votre Force et votre Constitution augmente de 1. En outre, vous obtenez l'aptitude *combattant épuisé* (voir *Fantasy Craft*, page 16). Enfin, vous pouvez choisir vos dons comme un orque.

### CŒUR HUMANISTE

Votre côté humain est fort et votre curiosité encore davantage.

**Conditions :** Demi-elfe ou Demi-orque, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Votre caractéristique la plus faible augmente de 1. En outre, vous obtenez 2 Intérêts et 1 compétence d'Origine supplémentaires. Enfin, vous pouvez choisir vos dons comme un humain.

### ÉVENTRATION DU PRÉDATEUR

« OK les pucelles, vous m'avez officiellement mis les nerfs. Alignez-vous pour la raclée ! »

**Conditions :** Griffes effilées

**Avantage :** Vos griffes s'améliorent d'un Grade et bénéficient des améliorations *acérées 4* et *sanglantes*.

### FILS DE L'ESCLAVAGISTE

Votre peuple discipliné et majestueux reflète la gloire de Chardoun sur les Terres Balafrees.

**Conditions :** Nain, Niveau 1 uniquement, Alignement : Chardoun

**Avantages :** Votre Force augmente de 1 et vous obtenez un bonus moral de +2 à la Défense et aux jets de sauvegarde lorsqu'au moins 2 personnages adjacents partagent votre Alignement. De plus, lorsque vous prenez le don *Maîtrise des compétences I*, vous avez accès à un nouveau choix : *Esclavagiste* (Détermination et Intimidation).



**GARDIEN DES LÉGENDES**

Vous êtes le détenteur du savoir ancien de votre tribu.

**Conditions :** Ubahntou, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus basse entre votre Intelligence et votre Sagesse augmente de 1. En outre, vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires et Investigation est une compétence d'Origine pour vous.

**GARDIEN DES LOIS**

Vous êtes le juge, celui que tout le monde écoute.

**Conditions :** Ubahntou, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus basse entre votre Charisme et votre Sagesse augmente de 1. En outre, vous obtenez 20 points de Réputation à dépenser immédiatement pour acquérir des Faveurs, qui ne comptent pas dans votre limite de Récompenses.

**GIGANTESQUE FOULÉE**

Vous n'êtes pas *si* rapide, mais disons que les chevaux ont du mal à tenir votre rythme.

**Conditions :** Longue foulée

**Avantage :** Votre Vitesse au sol augmente encore de 1,5 m et vous obtenez l'option de PNJ *grand coureur I* (voir *Fantasy Craft*, page 263).

**GRIFFES EFFILÉES**

Vos ancêtres prédateurs vous ont légué plus que des instincts millénaires...

**Conditions :** Terali, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Votre Force augmente de 1, vos Griffes s'améliorent d'un Grade et vous êtes toujours considéré comme équipé de matériel d'escalade.

**HÉRITAGE DE CHEURN**

Cheurn le pestiféré a béni un de vos ancêtres, lequel vous a transmis sa résistance surnaturelle.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous obtenez l'option de PNJ *immunité aux contagions* (voir *Fantasy Craft*, page 263).

**HÉRITAGE DE DENEV**

La titane de la terre vous a fait don, à travers vos ancêtres, de l'harmonie avec la nature.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus faible entre votre Sagesse et votre Charisme augmente de 1 et la Disposition initiale des Animaux non-ennemis augmente de 5. En outre, une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.

**HÉRITAGE DE GAURAK**

Gaurak le glouton a instillé une faim insatiable dans les veines d'un de vos ancêtres.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous bénéficiez des 2 premiers repas et des 2 premières boissons que vous avalez chaque jour et vous obtenez l'option de PNJ *festin* (voir *Fantasy Craft*, page 263).

**HÉRITAGE DE GOLTHAGGA**

Le titan de la difformité a fait don à votre ascendance d'un très grand pouvoir, au prix d'une apparence hideuse.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus faible entre votre Force et votre Constitution augmente de 1 et vos attaques en mêlée et à mains nues deviennent *acérées 10*. Cependant, vous subissez un malus de -2 à l'Apparence.

**HÉRITAGE DE GOLTHAIN**

Le sans-visage a béni vos ancêtres de sa miséricorde et son sens du sacrifice.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus faible entre votre Sagesse et votre Charisme augmente de 1 et vous êtes immunisé aux effets négatifs de moral (voir *Fantasy Craft*, page 425).

**HÉRITAGE DE GORMOTH**

Le titan de la souffrance et de la solitude a appris à vos ancêtres à endurer les pires atrocités.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus faible entre votre Constitution et votre Sagesse augmente de 1 et vous ignorez la première fois que vous êtes *fatigué* ou *secoué* de chaque scène.



## HÉRITAGE DE GOULABEHN

Vos ancêtres ont reçu la bénédiction de la déesse des vents et des esprits.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous pouvez Renvoyer les Esprits une fois par combat et lancer Marche dans les airs comme un sort divin une fois par scène (Niveau de Lanceur de sorts minimal 1).

## HÉRITAGE DE HRINROUK

Hrinrouk le chasseur a éveillé votre pouvoir.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires aux personnages standards avec un arc et obtenez l'option de PNJ *effrayant* (voir *Fantasy Craft*, page 262).

## HÉRITAGE DE KADOUM

Le briseur de montagnes vous a transmis sa carrière légendaire.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Votre Taille augmente d'une catégorie (maximum G) mais votre espace occupé et votre Allonge restent inchangés. Votre Intelligence diminue de 2 et vous obtenez les options de PNJ *amphibien I* et *grand nageur II* (voir *Fantasy Craft*, pages 262 et 263).

## HÉRITAGE DE LETHINE

La fureur de la dame des tempêtes coule dans vos veines.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous pouvez convertir les dégâts des armes que vous maniez en dégâts d'électricité et vous obtenez une Résistance à l'électricité 5.

## HÉRITAGE DE MESOS

Mesos, le père de la sorcellerie, a éveillé votre instinct à la magie.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus faible entre votre Intelligence et votre Sagesse augmente de 1 et vos dons Ethniques s'ajoutent à vos dons de Magie pour ce qui est de déterminer le Degré de Difficulté de vos sorts.

## HÉRITAGE DE MORMO

Mormo, la mère serpent, a éveillé le sang de vos ancêtres.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus faible entre votre Intelligence et votre Charisme augmente de 1, votre Défense de base augmente de 1 et vous pouvez choisir vos dons comme un Saurien.

**Spécial :** Quand vous choisissez ce don, vous pouvez réduire une de vos caractéristiques de 2 pour obtenir un don Ethnique supplémentaire ayant les prérequis Saurien, Niveau 1 uniquement.

## HÉRITAGE DE THOULKAS

Votre sang est aussi bouillant que celui du père du feu.

**Prérequis :** Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous obtenez une Résistance à la chaleur 5 et l'option de PNJ *défense naturelle (chaleur)* (voir *Fantasy Craft*, page 262).

## HORDE DES PROFONDEURS

Votre race est le résultat polypode terrifiant d'une expérience des titans.

**Conditions :** Gobelin, Niveau 1 uniquement

**Avantages :** Vous pouvez manier jusqu'à quatre armes à 1 main, deux armes à 1 main et une à 2 mains, ou deux armes à 2 mains (ou utiliser autant d'objets). De plus, à chaque round où vous avez une main de libre, vous pouvez Manipuler un objet par une action libre. Enfin, vous obtenez un bonus de +1 aux jets de compétence effectués dans le cadre d'une Lutte pour chaque paire de mains libres (maximum +2).

Ce don ne confère pas d'attaque supplémentaire. En outre, vous ne pouvez être pris en tenaille et votre Charisme diminue de 2.

## LONGUE FOULÉE

Vos jambes musculeuses vous portent plus vite que le vent.

**Conditions :** Terali, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Votre Vitesse au sol augmente de 3 m et vous obtenez l'option de PNJ *grand sauteur I* (voir *Fantasy Craft*, page 263).



## LONGUES DENTS

Vous avez tendance à mordre la vie à pleine dents... Pas que la vie d'ailleurs.

**Conditions :** Terali, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous obtenez une attaque naturelle de Morsure II, dotée de l'amélioration PA 2.

## MORSURE DU PRÉDATEUR

Ce ne sont pas des crocs, mais des sabres !

**Conditions :** Longues dents

**Avantage :** Votre Morsure s'améliore d'un Grade et obtient l'amélioration *étrainte* (voir *Fantasy Craft*, page 267).

## PARDONNÉ

Jandaveos, le dieu des elfes, vous a guéri de la malédiction de Cheurn.

**Conditions :** Elfe, Nation de la chouette

**Avantages :** Votre Constitution augmente de 1 et vous obtenez 20 points de Réputation à dépenser immédiatement.

## PEAU DE BÊTE

Votre cuir est si épais que même les dagues les plus tranchantes ne parviennent à le transpercer.

**Conditions :** Terali, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous obtenez un *cuir épais 3* (voir *Fantasy Craft*, page 13) et la propriété *acérée* de toute attaque dirigée contre vous diminue de 4.

## PEAU D'ÉCORCE

Même les plus graves blessures ne sauraient vous ralentir bien longtemps.

**Conditions :** Peau de bête

**Avantage :** Votre cuir devient un *cuir épais 4* et vous obtenez l'option de PNJ *régénération 1* (voir *Fantasy Craft*, page 264).

## SORCELLERIE AU SANG FROID

Vous êtes initiés à la magie serpentine de Mormo

**Conditions :** Saurien, Niveau 1 uniquement

**Avantages :** Votre Intelligence augmente de 1 et vos dons Ethniques s'ajoutent à vos dons de Magie pour ce qui est de déterminer le Degré de Difficulté de vos sorts.

## TRAQUE SAUVAGE

Vos instincts sont plus développés que la normale, vous faisant bénéficier d'une sorte de sixième sens.

**Conditions :** Terali, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Vous obtenez les options de PNJ *sens aiguisés* (*odorat, ouïe*) et *sommeil léger* (voir *Fantasy Craft*, page 265).

## TRAQUEUR D'ESPRITS

Vous ne savez pas vraiment comment, mais vous ressentez leur présence.

**Conditions :** Traque sauvage

**Avantage :** Vous obtenez l'option de PNJ *vision aveugle* (voir *Fantasy Craft*, page 265).

## VOYAGEUR DU DÉSERT

Le désert d'Onn n'a plus de secret pour vous.

**Conditions :** Ubahntou, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La caractéristique la plus basse entre votre Constitution et votre Sagesse augmente de 1. En outre, vous n'avez besoin que d'un repas par jour et vous obtenez une Résistance à la Chaleur 5.

## Dons de magie

### ARCANISTE DE SOUMARA

**Conditions :** Alignement (Némorga)

**Avantage :** Vous obtenez un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques surnaturelles et sorts utilisés par des morts-vivants. En outre, choisissez une des guildes de la cité parmi celles ci-dessous. Votre personnage fait désormais partie de cette guilde et obtient l'avantage associé.

- *Anatomiste* : Vous pouvez apprendre des sorts de la Discipline de Guérison.
- *Animateur* : Vous pouvez apprendre des sorts de la Discipline de Technomancie.
- *Chœur de la Bahnshee* : Vous pouvez apprendre des sorts de la Discipline du Verbe.
- *Disciple de Nemorga* : Vous pouvez Renvoyer les morts-vivants une fois par combat (voir *Fantasy Craft*, page 253).
- *Disciple des Abysses* : Vous pouvez apprendre des sorts de la Discipline de Protection.
- *Lecteur d'Os Brisés* : Vous pouvez apprendre des sorts de la Discipline de Divination.
- *Semeur de Peur* : Vous pouvez apprendre des sorts de la Discipline d'Illusion.

## BAISER DE MESOS

Vous avez reçu un entraînement particulier qui vous permet de mieux résister à la chaleur de la magie.

**Avantage :** Votre Malus d'Armure aux Jets est réduit de moitié pour vos jets d'Incantation et vous obtenez une Résistance à la chaleur 5. De plus, la Résistance au froid dont vous bénéficiez lorsque vous incantez est doublée.

## SEIGNEUR DES CRYPTES

Vous êtes plus à l'aise entouré de morts que de vivants.

**Condition :** Renvoi des morts-vivants

**Avantage :** Sur une tentative de Renvoi réussie, vous pouvez à la place choisir d'améliorer l'Attitude des morts-vivants affectés de 2 crans. En outre, vous obtenez une manœuvre.

*Sort nécrotique (Manœuvre d'Incantation) :* Le sort d'Invocation ou de Polymorphie devient un sort de Nécromancie et sa cible acquiert le Type Mort-vivant jusqu'à la fin de la durée du sort.

La magie profane provient du titan Mesos. Quand il fut détruit, au commencement de la guerre divine, son essence fut dispersée à travers le monde, permettant aux magiciens et sorciers de puiser dans cette magie sans réserve.

Les sorciers sont plus communs parmi les races titanides, tandis que les magiciens sont eux plus courants parmi les races divines, bien que les deux catégories d'arcanistes existent dans les deux catégories. Cependant, la plupart des prêtres savent que la magie est l'essence du titan, car la déesse Miridoum avait maîtrisé son pouvoir. C'est pourquoi nombre de controverses persistent quant à la pratique de la magie profane dans de nombreux cultes et cultures.

Certains prêtres expliquent que l'utilisation de la magie pourrait permettre, à terme, à Mesos de se reformer. De telles affirmations n'étaient pas pris en compte pendant la Guerre Divine. Désormais, les prêtres de certaines nations défendent cette thèse avec conviction. Pour confirmer leurs dires, ces prêtres font remarquer que la magie crée de la chaleur... et que la chaleur est l'essence même des titans !

# MAGIE

## Magies divine et profane

Les Terres Balafrees sont un monde divisé entre races divines et races titanides. Seul les serviteurs des dieux ont des prêtres (des clercs) et les dévots des titans ont des druides. Les clercs tirent leur magie des dieux et déesses. Les druides reçoivent leur pouvoirs du monde conçu par les titans et la plupart sont issus des races titanides. Les druides adorant Denev peuvent continuer à communier avec la terre comme avant. Les druides adorateurs des autres titans (notamment Lethine et Mormo) possèdent toujours certains pouvoirs, mais ils éprouvent des difficultés à faire appel à leurs plus grands miracles. Du fait de la grande différence qui subsiste entre les deux catégories de prêtres, c'est pratiquement la guerre ouverte entre eux. Même les druides vénérant Denev sont vus avec suspicion, et ce malgré le fait que la titane ait rejoint le camp des dieux pendant la guerre. Les druides des autres titans massacrent les clercs à vue et inversement.

## Chaleur et magie profane

Les magiciens des Terres Balafrees bénéficient et souffrent à la fois de la chaleur provoquée par la magie. La chaleur ainsi provoquée n'est pas suffisamment forte pour faire des dégâts mais suffisamment intense pour être désagréable. En contrepartie, cette chaleur protège du froid. Pour cette raison, les magiciens et sorciers tendent à être peu vêtus. Certains magiciens, surtout les académiciens, sont embarrassés par ce comportement tandis que d'autres comme les sorcières d'Albadie n'ont pas de tabou culturel. La plupart des magiciens ne portent qu'une simple robe, souvent décorée.

Cet excès de chaleur provoque deux règles spécifiques.

- Le Malus d'Armure aux Jets d'une armure s'applique aux jets d'Incantation. Si le lanceur de sorts dispose d'une Résistance à la chaleur, le malus subi est réduit de cette valeur moins le Niveau du sort (minimum 0).
- Lorsqu'il incante et pendant 1 round entier, le lanceur de sorts bénéficie d'une Résistance au froid égale au Niveau du sort.



## Autres formes de magie

Les miracles évoqués par les adeptes des dieux et des titans sont reconnus sur Scarn. Les alignements sont donc largement répandus sur les Terres Balafrées, chacun des huit dieux victorieux disposant d'un alignement spécifique. Cependant, aux yeux des mortels, ils constituent un tout qui varie selon les endroits. Ainsi un prêtre de Chardoun en Calastie n'aura pas forcément le même point de vue qu'un autre prêtre en Darakeene. À noter que tout le monde peut invoquer les dieux et rares sont ceux qui s'en privent. Par conséquent, même un non-prêtre peut réaliser un miracle si la divinité décide de lui répondre, ce qui fait que les miracles inattendus sont monnaie courante (*voir Contrôle narratif, page 413 de Fantasy Craft*).

La magie runique existe en option sur les Terres Balafrées. Elle est la magie secrète du peuple nain, en particulier des nains des collines et des abandonnés, les chardounis pratiquant la nécromancie. Si vous le souhaitez, faites alors appel aux options de campagne *magie runique* et *magie et runes* (*voir la règle disponible sur [le Scriptorium](#)*).



Il est également possible d'inclure les psioniques dans les Terres Balafrées. Bien que ceux-ci soient fort rares, il existe quelques organisations qui y font appel. Sur Scarn, les psioniques sont l'arme d'une race ancienne et terrible qui fit trembler les dieux et les titans bien avant la Guerre Divine : les Slaraciens. Ceux-ci ayant livré une guerre sans merci contre les grandes puissances, ils finirent par être vaincus par une alliance contre-nature entre dieux et titans. Mais il existe de par le monde des endroits secrets où leur influence perdure. Utilisez dans ce cas les options *psionisme*, *parias psioniques* et *opposition psi-magie* (*voir la règle disponible sur [le Scriptorium](#)*).

## Nouvelles Voies

### VOIE DE LA CHAIR

**Chair I :** Vos attaques obtiennent la propriété *acérée* avec une valeur égale à votre Sphère de Chair.

**Chair II :** Vous pouvez lancer Cécité/surdité et Muscles I une fois par scène.

**Chair III :** Lorsque vous infligez une Blessure Critique, lancez deux d20 et ajoutez les deux résultats au total.

**Chair IV :** Vous obtenez l'option de PNJ *puant* (*voir Fantasy Craft, page 264*).

**Chair V :** Vous pouvez lancer Mise à mal et Régénération une fois par scène.

### VOIE DE LA DOMINATION

**Domination I :** Vous obtenez un bonus de +5 à vos jets d'Intimidation.

**Domination II :** Vous pouvez lancer Injonction I et Blessure II une fois par scène.

**Domination III :** Vous obtenez le don Fou dangereux.

**Domination IV :** Vous pouvez lancer Injonction II et Quête une fois par scène.

**Domination V :** Sur un jet d'Intimidation réussi, vous pouvez dépenser 1 dé d'action pour que les effets durent jusqu'à la fin de l'aventure (personnage spécial) ou indéfiniment (personnage standard).

## VOIE DU JUGEMENT

**Jugement I :** Vous obtenez un bonus de +5 à vos jets d'Investigation.

**Jugement II :** Vous pouvez lancer Détection des émotions et Immobilisation de personne une fois par scène.

**Jugement III :** Vous pouvez lancer Détection du mensonge et Zone de vérité une fois par scène.

**Jugement IV :** Vous pouvez lancer deux fois les dés sur un jet d'Intimidation et garder le résultat que vous souhaitez.

**Jugement V :** Le châtiment de l'or vous permet de punir un coupable reconnu. Une fois par aventure, vous pouvez faire usage d'une attaque extraordinaire pétrifiante III. S'il rate un jet de Vigueur (DD 20), le coupable est changée en or.

## VOIE DU PASSAGE

**Passage I :** Vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets d'Initiative, d'attaque et de sauvegarde lorsque vous vous trouvez sous une arche ou en travers d'une porte ou d'un autre passage.

**Passage II :** Vous pouvez lancer Glyphes de garde I et Verrou magique une fois par scène.

**Passage III :** Vous obtenez le don Mobilité I.

**Passage IV :** Vous pouvez lancer Glyphes de Garde II et Mot de pouvoir : rappel une fois par scène.

**Passage V :** Vous pouvez lancer Doigt de mort une fois par scène, mais ce sort n'affecte que les Morts-vivants ou les créatures ressuscitées. En outre, vous pouvez traverser portes, grilles et autres obstructions comme si vous étiez *intangible*.

## VOIE DES RUNES

*Condition :* option de campagne *magie runique*.

**Runes I :** Vous obtenez le don Adeptes des runes.

**Runes II :** Vous pouvez ajouter une condition d'activation supplémentaire aux runes que vous gravez.

**Runes III :** Vous obtenez le don Forgeron runique.

**Runes IV :** Le Coût nécessaire pour graver une rune est diminué de 2.

**Runes V :** Vous obtenez le don Maîtrise des runes.

## VOIE DU SANG

**Sang I :** Lorsque vous infligez des dégâts avec une arme *sanglante*, la cible devient automatiquement *sanguinolente* (aucun jet de sauvegarde n'est permis).

**Sang II :** Vous obtenez l'attaque extraordinaire Geyser de sang (attaque de dégâts d'acide I : aura de 6 m) (*voir Fantasy Craft, page 269*). Les personnages dotés de l'Alignement Kadoum ou Vahngal sont immunisés à cette attaque.

**Sang III :** Vous obtenez le don Rage de berserker I.

**Sang IV :** Vous obtenez l'aptitude de classe de Cambrioleur *ça va saigner* (*voir Fantasy Craft, page 35*).

**Sang V :** Votre Geyser de sang devient une attaque de dégâts d'acide II, l'aura atteint 9 m et l'attaque devient *infectieuse* (*virus nécrosant*) (*voir Fantasy Craft, page 384*).

## VOIE DE LA SORCELLERIE

**Sorcellerie I :** Vous pouvez acquérir des rangs dans la compétence Incantation, apprendre des sorts des Disciplines indiquées et lancer les sorts de Niveau 0 que vous connaissez. En outre, vous obtenez un nombre de points de sort par scène égal à 2 × votre Sphère de Sorcellerie.

**Sorcellerie II :** Vous pouvez lancer les sorts de Niveau 1 et inférieur que vous connaissez.

**Sorcellerie III :** Vous pouvez lancer les sorts de Niveau 2 et inférieur que vous connaissez.

**Sorcellerie IV :** Vous pouvez lancer les sorts de Niveau 3 et inférieur que vous connaissez.

**Sorcellerie V :** Vous pouvez lancer les sorts de Niveau 4 et inférieur que vous connaissez.

## VOIE DE LA VENGEANCE

**Vengeance I :** Le DD des poisons que vous utilisez augmente de votre Sphère de Vengeance et vous pouvez lancer Mise à mort à volonté.

**Vengeance II :** Vous pouvez lancer Affûtage et Immobilisation de personne une fois par scène.

**Vengeance III :** Vous obtenez le don Maîtrise du garrot I.

**Vengeance IV :** Vous pouvez lancer Invisibilité et Mot de pouvoir : blessure une fois par scène.

**Vengeance V :** Vous obtenez l'option de PNJ *défense naturelle* (*voir Fantasy Craft, page 262*).



# ÉQUIPEMENT

L'art de la forge du monde de Scarn est équivalent à celui de l'Âge Féodal, exception faite de là où le culte de Coréahn prédomine (Darakeene, Ouria, Vesh et les plaines de Lede), auquel cas il a tendance à se développer plus efficacement pour tendre vers l'Âge de la Renaissance. La plupart des armes et armures sont de bonne qualité, fabriquées à partir de bon acier.

## Armes

### AMÉLIORATIONS D'ARMES

**Rampante** : Les hommes-rats utilisent des armes articulées assemblées par les tendons de leurs ennemis, qui offrent peu de résistance à l'eau.

**Saurienne** : Les armes des hommes-serpents aasaathis mordent les chairs bien plus cruellement que les armes humaines et sont traitées alchimiquement pour conserver les poisons plus longtemps.

**Terali** : Les hommes-félins gravent leurs armes dans les os de leurs proies, chacune dédiée spécialement à son porteur, avec un savoir-faire hérité de traditions millénaires.

## Armures

### AMÉLIORATIONS D'ARMURES

**Azurite** : L'acier bleuté de Darakeene est l'un des plus grands secrets des prêtres forgerons de Coréahn. Il équipe les académies de guerres et est très prisé pour sa solidité et sa légèreté.

**Mithril** : Ce métal est fort rare sur Scarn car Coréahn le vengeur s'est servi de la quasi totalité de celui-ci afin de fabriquer son légendaire golem. Toutefois on trouve encore des armes et armures de mithril dans la cité éponyme.

**Rampante** : Les hommes-rats camouflent leurs armures pour se rendre presque invisibles lorsqu'ils arpentent le marais des larmes.

**Saurienne** : Les armures des aasaathis sont traitées alchimiquement pour être enchantées plus aisément. Si elle est enchantée, le coût en Réputation de l'armure diminue de -5. Le coût total d'un objet magique ne peut diminuer de plus de moitié (arrondi au supérieur).

**Terali** : Les hommes-félins conçoivent des armures souples renforcées de protubérances osseuses qui servent aussi bien à la défense qu'à l'attaque.

TABLEAU 8 : AMÉLIORATIONS D'ARMES

Nom	Effets	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<b>Facture</b>						
Rampante	Ajoute la propriété perturbante ; annule les malus de combat sous l'eau	—	+2	—	Primitif	+50%
Saurienne	Remplace l'originelle ; ajoute <i>acérée</i> 2 et permet de stocker 2 doses de poison au lieu d'une seule	—	+5	—	Primitif	+100%
Terali	Ajoute les propriétés <i>ergonomique</i> et <i>finesse</i>	—	+5	-25%	Primitif	+100%

TABLEAU 9 : AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Nom	RD	Effets	MD	MAJ	Vit	Déguis	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<b>Facture</b>											
Rampante	—	Bonus d'équipement de +5 en Camouflage dans les marais	—	—	—	-4	—	+2	—	Primitif	+50%
Saurienne	—	Remplace l'originelle ; -5 au coût de Réputation si l'armure est magique (minimum 50% du total)	—	—	—	—	—	+5	—	Primitif	+200%
Terali	—	+2 dégâts (mains nues/lutte)	—	+1	—	-4	—	+5	+25%	Primitif	+100%
<b>Matériau</b>											
Azurite	+1	Résistance aux Dégâts Tranchants 2	—	—	—	-4	—	+5	—	Raison	+100%
Mithril	—	—	+1	+1	—	-4	—	+5	-50%	Raison	+200%



# BESTIAIRE

## OPTIONS DE PNJ

**Aptitude de classe :** Les aptitudes du Tableau 10 s'ajoutent à la liste de celles normalement disponibles (voir *Fantasy Craft*, page 266).

**TABLEAU 10 : APTITUDES DE CLASSE DE PNJ**

Aptitude	Classe (page)	Coût en PX
Augmentation du sang	Sorcier du sang (15)	2 par Degré
Bénédiction de Denev	Incarné (12)	8
Connaissance des vies...	Incarné (12)	1
Entaille	Sorcier du sang (15)	5
Infusion sanglante	Sorcier du sang (15)	8
Réincarnation	Incarné (12)	2
Seigneur des ténèbres	Seigneur pénombral (13)	2
Sombre reflet	Seigneur pénombral (13)	8

**Âme de meute (+2 PX) :** S'il s'agit d'un PNJ spécial, son Niveau de Menace augmente de 1 (dans tous les cas, maximum 20). Dans le cas contraire, quand le PNJ standard est tué, le Niveau de Menace des autres membres de sa bande augmente de +1. Si plusieurs bandes sont impliquées, chacune est affectée séparément.

## MONSTRES DE SCARN

### Abandonné

Voir l'*Encyclopédie Monstrueuse*, page 6.

**Tactiques :** Les abandonnés combattent sans subtilité, profitant du malaise de leurs ennemis pour les écraser sous leur force brute. Ils ne sont pas suicidaires pour autant et battent en retraite lorsqu'ils sentent la défaite venir.

**Abandonné (Grand Humanoïde Marchant — 55 PX) :** For 14, Dex 10, Con 12, Int 6, Sag 10, Cha 8 ; Tai G (1×1, Allonge 2) ; Vit 12 m au sol ; Init II ; Att V ; Déf VII ; JS I ; Santé IV ; Comp II ; CS : Acrobaties III, Athlétisme V, Camouflage III ; Options : *brutal*, *don* (*Attaque en puissance*), *puanteur*, *réduction des dégâts 2*, *repoussant II*, *robuste I*

**Attaques/armes :** arbuste (énorme massue : dég 2d8+2 létaux ; crit 20 ; propriétés : *massive*)

**Trésor :** 2B

### Bélier amalthéen

Voir l'*Encyclopédie Monstrueuse*, page 17.

**Tactiques :** Les béliers amalthéens ne sont pas agressifs par nature, mais ils sont très territoriaux. Lorsque leur communauté est menacée, ils attaquent féroceement, cherchant à éventrer leurs ennemis avec leurs imposantes cornes.

**Bélier amalthéen (Animal Marchant — 89 PX) :** For 14, Dex 12, Con 16, Int 2, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 18 m au sol ; Init V ; Att VII ; Déf III ; JS IX ; Santé VI ; Comp — ; CS : Acrobaties IV, Détection III ; Options : *attaque en charge*, *grand coureur I*, *immunité aux contagions*, *réduction des dégâts 6*, *régénération 2*

**Attaques/armes :** Cornes III (dég 2d8+2 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *sanglantes*)

**Trésor :** 1T

### Boueux

Voir l'*Encyclopédie Monstrueuse*, page 20.

**Tactiques :** Les boueux n'ont qu'une seule stratégie : écraser leurs ennemis sous le nombre et les harceler de coups jusqu'à ce que l'un d'eux parvienne à envelopper un adversaire dans ses ailes membraneuses, jusqu'à l'étouffer.

**Boueux (Humanoïde Marchant — 40 PX) :** For 12, Dex 14, Con 8, Int 7, Sag 7, Cha 4 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att V ; Déf I ; JS I ; Santé IV ; Comp I ; CS : Camouflage IV, Détection II ; Options : *attaque en charge*, *Intérêt* (*Alignement : Luchanig*), *nuée*

**Attaques/armes :** Griffes I × 2 (dég 1d6+1 létaux ; crit 20), Enveloppement (constriction I : dég 1d10+1 létaux ; crit — ; notes : bénéfice de Lutte)

**Trésor :** 2B, 1T

### Charbodémon

Voir l'*Encyclopédie Monstrueuse*, page 38.

**Tactiques :** Les charbodémons attaquent toujours en meute, tentant de prendre leurs ennemis par surprise et de les empêcher de coordonner leur défense. Ils sont toutefois d'une grande lâcheté et n'hésitent pas à fuir au moindre signe de résistance sérieuse ou s'ils sont pris au dépourvu.

**Charbodémon (Humanoïde Marchant — 60 PX)** : For 10, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 8 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init VII ; Att VII ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Acrobaties VII, Camouflage VI, Détection III ; Options : *couard, immunité aux dégâts (feu), Intérêt (Alignement : Mormo), puanteur, sort naturel (Consécration)*

*Attaques/armes* : Morsure I (dég 1d8 chaleur ; crit 18-20), Griffes I × 2 (dég 1d6 létaux ; crit 20)

*Trésor* : 1T

## Cornemusqué

*Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 52.*

**Tactiques** : Les cornemusqués en colère attaquent en chargeant brutalement puis en piétinant leurs ennemis. Face à des hommes armés, ils exhalent un musc à l'odeur insoutenable, capable de corroder les armes et armures du meilleur acier.

**Cornemusqué (Très Grand Animal Marchant — 85 PX)** : For 20, Dex 8, Con 20, Int 1, Sag 10, Cha 10 ; Tai TG (2×4, Allonge 2) ; Vit 15 m au sol ; Init I ; Att VII ; Déf V ; JS I ; Santé V ; Comp — ; CS : Athlétisme IV, Détection II ; Options : *puanteur, réduction des dégâts 5, stabilité*

*Attaques/armes* : Cornes III (dég 2d10+5 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *sanglantes*), Piétinement I (dég 1d12+5 létaux ; crit 20 ; notes : Taille M ou inférieure), Musc corrosif (attaque corrosive II : aura de 6 m ; 1d6 létaux par 2 NO, métal uniquement, Réf DD 15 pour demi-dégâts)

## Démon chauve-souris

*Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 61.*

**Tactiques** : Les démons chauve-souris évitent le combat autant que faire se peut. Si l'affrontement est inéluctable, ils tentent de rester dans les airs et fauchent leurs ennemis à l'aide d'armes tranchantes ou de leurs serres acérées.

**Démon chauve-souris (Humanoïde Volant/Marchant — 65 PX)** : For 10, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 24 m en vol ailé, 9 m au sol ; Init VI ; Att V ; Déf V ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : Détection IX ; Options : *attaque en charge, couard, grand grimpeur I, sens aigu (ouïe), vision aveugle*

*Attaques/armes* : Morsure I (dég 1d8 létaux ; crit 18-20), Griffes I × 2 (dég 1d6 létaux ; crit 20), épée courte (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4*)

*Trésor* : 1B, 1E, 1P

## Dryades

*Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 123.*

**Tactiques** : Les hamadryades évitent le combat à moins que leur forêt ne soit menacée. Dans ce cas, elles adoptent des tactiques de guérilla, surgissant des bois pour frapper les membres les plus faibles du groupe avant de disparaître à nouveau.

**Hamadryade (Plante Marchante — 102 PX)** : For 14, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 15 m au sol ; Init IV ; Att VIII ; Déf V ; JS VII ; Santé IV ; Comp III ; CS : Camouflage IV, Survie VI, Tactiques IV ; Options : *caméléon II (forêt), don (Champ de mines, Maîtrise de l'embuscade I), grand grimpeur II, Intérêt (Alignement : Denev), réduction des dégâts 2, sort naturel (Allié naturel V, Camouflage naturel I)*

*Attaques/armes* : Coup III (dég 2d6+2 létaux ; crit 19-20)

*Trésor* : 2T

## Enfant déchu

*Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 81.*

**Tactiques** : Les enfants déchus n'ont pour seul objectif que de se venger de leurs tourmenteurs et attaquent sournoisement tous ceux qui se dressent sur le chemin. Ils tentent de fasciner leurs proies, avant de leur arracher la vie.

**Enfant déchu (Très Petit Esprit Mort-vivant Volant — 70 PX)** : For 6, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 8 ; Tai TP (Allonge 1) ; Vit 6 m en vol ; Init II ; Att V ; Déf II ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : Détection IV, Discrétion IV ; Options : *défense monstrueuse I, fascinant, terrifiant*

*Attaques/armes* : Griffes V (dég 3d4-2 froid ; crit 18-20), Souffle glacial (attaque dévoreuse d'âme II : Vig DD 15 ou mort (personnage standard) ou -1 dé d'action et -10 maximum de Vitalité (personnage spécial))

*Trésor* : 1B

## Féroce

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 88.

**Tactiques** : Combattants habiles et sauvages, les féroces attaquent en meute, sans se soucier de leur propre survie. Car chaque féroce qui meurt renforce la vigueur de ses camarades de combat, faisant de chaque rencontre avec une bande de féroces une épreuve toujours plus mortelle.

**Féroce (Extérieur Marchant — 53 PX)** : For 10, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 6 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att V ; Déf III ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Détection V, Survie IV ; Options : *âme de meute, don (Attaque en puissance), esprit de ruche, grand coureur I, Intérêt (Alignement : Vahngal), réduction des dégâts 3, vision dans le noir II*

**Attaques/armes** : Griffes I (dég 1d6 létaux ; crit 20), javelot (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, lancer*)

**Trésor** : 1B, 1E

## Gorgones

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, pages 106 à 108.

**Tactiques** : Là où les gorgones inférieures attaquent avec une violence et une brutalité peu communes, les gorgones supérieures tentent généralement d'éviter les conflits directs. Elles cachent leur véritable nature de leur mieux, attaquant à l'aide de leur arsenal magique. Mais confrontées au corps-à-corps, elles ouvrent leur ventre et laissent les serpents empoisonnés qu'il renferme s'exprimer.

**Gorgone inférieure (Grande Horreur Marchante — 97 PX)** : For 16, Dex 12, Con 16, Int 7, Sag 10, Cha 10 ; Tai G (1×2, Allonge 1) ; Vit 15 m au sol ; Init IV ; Att VIII ; Déf IV ; JS V ; Santé V ; Comp I ; CS : Athlétisme III, Camouflage II, Détection III ; Options : *attaque en charge, défense magique II, grand coureur I, immunité aux contagions, Intérêt (Alignement : Mormo), réduction des dégâts 3, robuste I*

**Attaques/armes** : Morsure III (dég 2d10+3 acides ; crit 17-20), Griffes II × 2 (dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20), Queue I (dég 1d10+3 létaux ; crit 20 ; propriétés : *allonge +1*)

**Trésor** : 1T

**Gorgone supérieure (Horreur Marchante — 123 PX)** : For 14, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf III ; JS VI ; Santé III ; Comp III ; CS : Détermination IV, Incantation VI, Intimidation IV ; Sorts : Cécité/surdité de groupe, Déguisement, Doigt de mort, Malédiction, Muscles II, Nuage mortel ; Options : *défense magique II, furie I, grand nageur III, immunité aux contagions, Intérêt (Alignement : Mormo), réduction des dégâts 6, sommeil léger*

**Attaques/armes** : cimeterre (dég 1d8+2 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *acéré 4, finesse*), gueules de serpents × 8 (Morsure I : dég 1d8+2 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *venimeuses (poison nécrosant)*)

**Trésor** : 1B, 1E, 1T

## Guenaudes

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, pages 112 à 118.

**Tactiques** : Les guenaudes ont tendance à éviter les affrontements directs. Elles laissent la piétaille à leurs nombreux serviteurs et enlèvent parfois une proie pendant son sommeil. Mais même prise par surprise, une guenaude n'est pas un adversaire facile.

**Guenaude des glaces (Humanoïde Marchante — 115 PX)** : For 14, Dex 14, Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (Allonge 2) ; Vit 15 m au sol ; Init V ; Att IV ; Déf III ; JS VI ; Santé IV ; Comp V ; Incantation VII, Intimidation VI, Survie VI ; Sorts : Allié naturel III, Brise glaciale II, Cœur de l'hiver II, Contrôle du climat III, Harmonie naturelle, Rayon polaire II, Tempête de neige II ; Options : *défense naturelle (froid), immunité à la condition (paralysé), immunité aux dégâts (froid), Intérêt (Alignement : Mormo), réduction des dégâts 2, sens aigu (odorat), sommeil léger, talon d'Achille (feu)*

**Attaques/armes** : Morsure III (dég 2d8+2 froid ; crit 17-20), Griffes I × 2 (dég 1d6+2 froid ; crit 20), Souffle glacial (attaque de froid II : cône de 9 m ; dég 1d6 par 2 NO, Réf DD 15 pour demi-dégâts)

**Trésor** : 1B, 1M, 1V





## Inquisiteur

Voir l'*Encyclopédie Monstrueuse*, pages 138 et 139.

**Tactiques** : Les inquisiteurs répugnent à se battre au corps-à-corps, préférant de loin manipuler leurs ennemis pour les mener indirectement à leur ruine. Ils usent et abusent de leur aptitude de *métamorphe* pour tromper les agents du chaos.

**Inquisiteur (Extérieur Marchant — 75 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init I ; Att VI ; Déf I ; JS III ; Santé V ; Comp IV ; CS : Diplomatie V, Détermination V, Incantation VI, Intimidation V, Investigation VI, Psychologie VI ; Sorts : Charmepersonne IV, Détection de l'Alignement, Détection des émotions, Détection du mensonge, Injonction II, Zone de vérité ; Options : *attirant III, honorable, Intérêt (Alignement : Hedrad), métamorphe I*

*Attaques/armes* : épée longue (dég 1d12 létaux ; crit 20)

*Trésor* : 2P, 1V

## Licornes

Voir l'*Encyclopédie Monstrueuse*, page 142.

**Tactiques** : Les licornescies comptent parmi les licornes les plus agressives. Elles tentent d'éventrer leurs ennemis à l'aide de leur unique corne, mais savent faire preuve de prudence et d'un certain sens tactique lorsque cela s'avère nécessaire.

**Licornescie (Grande Bête Marchante — 105 PX)** : For 16, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 18 ; Tai G (1×2, Allonge 2) ; Vit 24 m au sol ; Init V ; Att IX ; Déf IV ; JS X ; Santé V ; Comp II ; CS : Athlétisme IV, Détection IV ; Options : *défense magique II, férocité, immunité aux contagions, prudent I, robuste I*

*Attaques/armes* : Corne III (dég 2d8+3 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *sanglante*), Morsure (dég 1d10+3 létaux ; crit 18-20), Sabots I × 2 (dég 1d8+3 létaux ; crit 20)

*Trésor* : 2T

## Manticore

Note : Les manticores telles que décrites dans le livre de base n'existent pas dans les Terres Balafrees. Celles de Scarn sont bien plus redoutables...

Voir l'*Encyclopédie Monstrueuse*, pages 150 et 151.

**Tactiques** : Les lions de Vahngal adoptent des tactiques sauvagement efficaces, pratiquant une véritable guerre psychologique contre leurs ennemis, jusqu'à briser leurs défenses, avant de se jeter à corps perdu dans la mêlée.

**Manticore (Humanoïde Marchant — 75 PX)** : For 12, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 15 m au sol ; Init VII ; Att VII ; Déf V ; JS VI ; Santé IV ; Comp III ; CS : Athlétisme IV, Camouflage IV, Tactiques V ; Options : *attaque en charge, don (Combat en meute I, II), Intérêt (Alignement : Vahngal), réduction des dégâts 2, stabilité, vision dans le noir II*

*Attaques/armes* : Morsure I (dég 1d8+1 létaux ; crit 18-20, Griffes I × 2 (dég 1d6+1 létaux ; crit 20), chaîne cloutée (dég 1d8+1 ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, PA 2*), harpon (dég 1d8+1 ; crit 19-20 ; propriétés : *fourchu, lancer*)

*Trésor* : 2B, 1E, 1P

## Narleth

Voir l'*Encyclopédie Monstrueuse*, page 159.

**Tactiques** : Les narleths attaquent souvent en bande et montent systématiquement d'ingénieuses embuscades. Ils immobilisent d'abord leurs ennemis avec de la toile, avant de se jeter dans la mêlée pour les paralyser avec leur morsure venimeuse.

**Narleth (Grande Horreur Marchante — 98 PX)** : For 12, Dex 14, Con 14, Int 6, Sag 6, Cha 3 ; Tai G (1×1, Allonge 2) ; Vit 18 m au sol ; Init IX ; Att VI ; Déf III ; JS VI ; Santé IV ; Comp I ; CS : Acrobaties V, Camouflage V, Détection VI ; Options : *furie I, grand grimpeur III, manœuvre (Empoisonneur), robuste V*

*Attaques/armes* : Griffes I × 4 (dég 1d8+1 létaux ; crit 20), Morsure I (dég 1d10+1 acide ; crit 18-20 ; améliorations : *venimeuse (puissant poison paralysant)*), Crachat de toile (attaque enchevêtrante II : projectile de 12 m ; Vig DD 15 ou *enchevêtré* pour 2d6 rounds)

*Trésor* : 1T

## Orafauna

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 161.

**Tactiques :** Maîtres des rêves, les orafaunas préfèrent endormir leurs adversaires plutôt que de les affronter dans le domaine physique, faisant abondant usage de Sommeil et d'Aura d'épuisement pour les faire tomber dans les bras d'Erias.

**Orafauna (Grande Bête Marchante — 105 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 14 ; Tai G (1x2, Allonge 1) ; Vit 15 m au sol ; Init II ; Att IV ; Déf V ; JS III ; Santé V ; Comp II ; CS : Détection III, Diplomatie IV ; Options : *dévoué (Nature V), don (Mobilité I), immunité à la condition (paralysé), Intérêt (Alignement : Erias), réduction des dégâts 2, renvoi des Morts-vivants, sommeil léger, sort naturel (Création d'eau, Restauration II, Sommeil II, Soins de groupe I), stabilité*

**Attaques/armes :** Cornes III (dég 2d10 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *sanglantes*), Aura d'épuisement (attaque fatigante III : aura de 6 m, Vig DD 20 ou *fatigué*)

**Trésor :** 3T

## Orgueilleux

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 163.

**Tactiques :** Les orgueilleux sont des prédateurs efficaces et sans pitié. Ils s'en prennent en priorité aux membres les plus faibles d'un groupe, puis utilisent des tactiques de guérilla pour éliminer les proies les plus résistantes. Face à une trop forte opposition, ils n'hésitent pas à battre en retraite.

**Orgueilleux (Grand Humanoïde Marchant — 81 PX) :** For 12, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai G (1x2, Allonge 1) ; Vit 18 m au sol ; Init VIII ; Att V ; Déf V ; JS V ; Santé V ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Camouflage VII, Détection VII ; Options : *éventration, grand coureur I, Intérêt (Alignement : Hrinrouk), réduction des dégâts 2, sens aiguisés (odorat, vue), sort naturel (Allié naturel II, Immobilisation d'animal, Orientation), vision dans le noir II*

**Attaques/armes :** Griffes I (dég 1d6+1 létaux ; crit 20), javelot (dég 1d8+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, lancer*)

**Trésor :** 2E, 1B

## Racine de serpent

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 171.

**Tactiques :** Farouche et indomptable, la racine de serpent s'enroule autour de l'imprudent qui passe à sa portée, l'écrasant avec ses lianes pour en extraire son essence vitale.

**Racine de serpent (Grande Plante Immobile — 78 PX) :** For 10, Dex 6, Con 14, Int 1, Sag 6, Cha 2 ; Tai G (3x3, Allonge 2) ; Init I ; Att VI ; Déf II ; JS I ; Santé IV ; Comp I ; CS : Athlétisme VI, Camouflage V ; Options : *lutteur, réduction des dégâts 3, régénération I, robuste I*

**Attaques/armes :** Vrille-fouet (tentacule I : dég 1d10 létaux ; crit 20 ; améliorations : *allonge +1, étreinte*), Constriction III (dég 2d12 létaux ; crit — ; notes : bénéfice de Lutte), Absorption d'énergie vitale (attaque vampirique II : Vig DD 15 ou 1 létaux par NO, le personnage est soigné d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle (Constriction)*), Parterre de vrilles (attaque enchevêtrante II : aura de 6 m, Vig DD 15 ou *enchevêtré* pour 2d6 rounds)

**Trésor :** 1B

## Slaracien

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, pages 186 à 194.

**Tactiques :** Les slaraciens sont aujourd'hui une espèce éteinte. Les seuls souvenirs de cette race disparue sont des morts-vivants, des esprits et des créatures magiques, qui peuvent être construits à partir du bloc ci-dessous.

**Slaracien (Humanoïde Marchant — 88 PX) :** For 10, Dex 12, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf V ; JS V ; Santé V ; Comp III ; CS : Détection IV, Discrétion IV, Incantation V, Intimidation VI ; Sorts : Assassin imaginaire, Démence II, Charme-personne III, Injonction II, Quête ; Options : *magie illimitée, menace de groupe, perfide, réduction des dégâts 2*

**Attaques/armes :** Onde psychique (attaque secouante III, cône de 9 m : Volonté DD 20 ou *secoué*)

**Trésor :** 2B, 2M, 2P



## Tokals

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, pages 198 et 199.

**Tactiques** : Ces parasites infectent les indigènes qui partagent leur île, lesquels mènent des raids contre les peuplades de la côte presque chaque année. En plus de détruire et de tuer, ils tentent de mordre autant de victimes que possible, afin de répandre l'infestation des tokals.

**Tokal indigène (Humanoïde Marchant — 56 PX)** : For 12, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att IV ; Déf II ; JS VI ; Santé IV ; Comp II ; CS : Détection III, Survie IV ; Options : *combattant épuisant, don (Maîtrise de la masse I, II), rejets infectieux, sans peur II*

**Attaques/armes** : Morsure I (dég 1d8+1 létaux ; crit 18-20), gourdin (dég 1d8+1 non-létaux ; crit 20)

**Trésor** : 1B, 1E

## Vengaurak

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 209.

**Tactiques** : Bien que peu futés, les vengauraks attaquent sournoisement en creusant des tunnels et en jaillissant de sous terre, prêts à engloutir n'importe quoi. Une fois sa cible choisie, un vengaurak n'a de cesse de s'en saisir pour la dévorer, quoi qu'il en coûte, à moins qu'une proie plus goûteuse ne se dresse sur son chemin.

**Vengaurak (Grande Horreur Marchante/Creusante — 115 PX)** : For 16, Dex 8, Con 12, Int 6, Sag 8, Cha 3 ; Tai G (1x1, Allonge 2) ; Vit 9 m au sol, 3 m creusement ; Init I ; Att IX ; Déf VIII ; JS I ; Santé VI ; Comp I ; CS : Athlétisme VI, Détection VII, Survie IV ; Options : *attaque en charge, festin, immunisé à la condition (paralysé), immunité aux contagions, impact, Intérêt (Alignement : Gaurak), réduction des dégâts 3, robuste I, sens aiguisé (goût), sommeil léger, stabilité, vision aveugle*

**Attaques/armes** : Griffes I × 4 (dég 1d8+3 létaux ; crit 20 ; améliorations : *étreinte*), Morsure II (dég 1d10+3 létaux ; crit 17-20)

**Trésor** : 1T, 3V

## Ventripotent

Voir l'Encyclopédie Monstrueuse, page 210.

**Tactiques** : Lents, mous et faibles en apparence, les ventripotents cachent une grande force et une incroyable résilience. Ils disposent aussi de sortilèges qui les rendent encore plus tenaces.

**Ventripotent (Très Grande Horreur Immobile — 105 PX)** : For 14, Dex 4, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 6 ; Tai TG (4×4, Allonge 2) ; Init I ; Att IV ; Déf V ; JS VII ; Santé VII ; Comp III ; CS : Incantation V, Intimidation IV, Détermination VI, Psychologie IV ; Sorts : Festin des héros, Guérison suprême, Mise à mal, Muscles II, Neutralisation du poison ; Options : *endurance aux dégâts (létaux), festin, hésitation critique, immunité aux dégâts (non-létaux), Intérêt (Alignement : Gaurak), réduction des dégâts 5, robuste II, talon d'Achille (arcs)*

**Attaques/armes** : Écrasement (Coup I : dég 1d10+2 létaux ; crit 20), Enveloppement (Constriction III : dég 4d8 non-létaux ; crit — ; notes : bénéfice de Lutte), Sueur huileuse (attaque renversante II : aura de 3 m, Vig DD 15 ou renversé)

## ARCHÉTYPES

### MORT DE CHARDOUN (+15 PX)

Les nécromanciens de Chardoun ont pour habitude de créer des morts-vivants à partir des cadavres de leurs alliés comme de leurs ennemis. La maîtrise de leur art sinistre leur permet d'éveiller des monstres dont la vivacité et l'esprit d'initiative ont conduit plus d'un imprudent à la mort.

**Conditions** : Humanoïde

**Avantage** : Le PNJ obtient le Type Mort-vivant, son Degré de Santé augmente de 1 et il obtient *défense monstrueuse I, effrayant et sans peur II*.



# ANNEXES

## Demi-dieux majeurs

Les Demi-dieux suivants sont très populaires et couramment vénérés dans les Terres Balafrées.

### DRENDARI

*La Maîtresse des Ombres*

**Fidèles** : voleurs, roubleards, espions, éclaireurs

**Symbole sacré** : forme noire d'une main gauche

**Voies** : Magie, Ruse, Secrets, Ténèbres

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Déguisement, Discrétion, Fouille

**Arme rituelle** : épée courte

**Avatar** : Crépuscule

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev

### ERIAS

*Le Seigneur des Rêves*

**Fidèles** : rêveurs, optimistes, mangeurs de lotus de Shelzar, orafaunas

**Symbole sacré** : un croissant de lune entouré d'un anneau de huit étoiles

**Voies** : Bien, Chaos, Savoir, Sorcellerie (Charme, Divination, Secrets)

**Compétences d'Alignement** : Discrétion, Investigation, Négociation, Prestidigitation

**Arme rituelle** : bâton

**Avatar** : Othillos, roi des hiboux

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev

### GORAHN

*Le Protecteur des Nains*

**Fidèles** : nains, en particulier à Bourok Torn

**Symbole sacré** : deux haches d'argent, lames tournées vers l'extérieur sur un cercle de terre rouge

**Voies** : Bien, Force, Runes \*, Terre

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Athlétisme, Investigation, Tactiques

**Arme rituelle** : hache de bataille

**Avatar** : Thaal Makeren

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev, Nalthalos

### HWYRDD

*Le Roublard*

**Fidèles** : halfelins, surtout ceux de l'Hétéronomie

**Symbole sacré** : un gland

**Voies** : Chance, Protection, Ruse, Voyage

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Bluff, Camouflage, Équitation

**Arme rituelle** : poignard

**Avatar** : Ackeran

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev, Chardoun

### IDRA

*La Courtisane*

**Fidèles** : courtisanes d'Idra, prostituées, amants, habitants de Shelzar

**Symbole sacré** : une coupe surmontée d'une dague pointant vers le bas

**Voies** : Beauté, Eau, Ruse, Secrets

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Bluff, Déguisement, Négociation

**Arme rituelle** : fouet

**Avatar** : Sonnuniel

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev

### JANDAVEOS

*Le Ressuscité, le Miraculé*

**Fidèles** : elfes de Termana et d'Ouria

**Symbole sacré** : un croissant de lune

**Voies** : Lumière, Magie, Ruse, Vie

**Compétences d'Alignement** : Bluff, Déguisement, Fouille, Négociation

**Arme rituelle** : rapière

**Avatar** : Vladawen, le titanicide

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev

### MANAWE

*La Mère des Océans*

**Fidèles** : pêcheurs, dockers, marins

**Symbole sacré** : la griffe des mers (un trident)

**Voies** : Eau, Protection, Survie, Voyage

**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Camouflage, Équitation, Survie

**Arme rituelle** : trident

**Avatar** : Poraphia

**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev



**NALTHALOS***Le Seigneurs des Elfes Noirs***Fidèles** : elfes noirs, surtout à Dier Drehndal**Symbole sacré** : un serpent noir stylisé ondulant**Voies** : Mal, Métal, Ruse, Terre**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Bluff, Discrétion, Tactiques**Arme rituelle** : masse**Avatar** : Farazon**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev, Gorahn**NÉMORGA***Le Roi Gris, le Gardien de la Porte***Fidèles** : endeuillés, habitants de Val Faust**Symbole sacré** : un livre fermé dont une page est marquée d'une épée dans son fourreau**Voies** : Esprits, Mort, Passage, Savoir**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Discrétion, Fouille, Investigation**Arme rituelle** : lame d'os (épée dentelée)**Avatar** : l'Ange Silencieux**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev, Otossal**SETHRIS***La Reine des Araignées***Fidèles** : les gens assoiffés de vengeance, arachnogobelins, narleths, arachnides**Symbole sacré** : un stylet en argent sur cercle noir, couvert d'une toile d'araignée d'argent**Voies** : Bêtes, Mal, Mort, Vengeance**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Bluff, Camouflage, Déguisement**Arme rituelle** : stylet**Avatar** : K'kkal**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev**SYHANA***La Vierge des Nuages***Fidèles** : fermiers, paysans, tribus du désert, fées**Symbole sacré** : un arc en ciel**Voies** : Air, Beauté, Bien, Magie**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Discrétion, Négociation, Survie**Arme rituelle** : éventail de guerre**Avatar** : Korlan**Alignements opposés** : tous les Titans sauf Denev**Demi-dieux mineurs**

De nombreux autres demi-dieux locaux sont vénéérés à travers les Terres Balafrees. Leur domaine d'influence est plus limité, ils ont moins de fidèles et ils ne jouent pas de grand rôle dans la lutte pour le pouvoir de Scarn. Ils n'ont donc pas non plus de héraut attitré et leur avatar est souvent une incarnation de leur propre essence divine.

**ASPHARAL***Demi-Dieu des Fleurs***Symbole sacré** : un bouquet de fleurs multicolores**Voies** : Bien, Lumière, Nature**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Discrétion, Fouille, Survie**Arme rituelle** : fleuret**Alignements opposés** : aucun**D'SHAHN***Le Vent du Désert***Symbole sacré** : la représentation d'un zéphyr**Voies** : Air, Survie, Voyage**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Équitation, Fouille, Survie**Arme rituelle** : arc court**Alignements opposés** : aucun**FRAELHIA***La Reine des Neiges***Symbole sacré** : un flocon de neige parfait**Voies** : Air, Eau, Survie**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Camouflage, Survie, Tactiques**Arme rituelle** : shuriken**Alignements opposés** : aucun**IMAL GERBE-DE-BLÉ***Demi-Dieu des Fermes***Symbole sacré** : un chaume de blé**Voies** : Nature, Terre, Vie**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Athlétisme, Négociation, Survie**Arme rituelle** : fauchard**Alignements opposés** : aucun

**KATASHAMA***Demi-Dieu du Foyer***Symbole sacré** : un âtre brûlant d'un feu**Voies** : Feu, Lumière, Protection**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Déguisement, Discrétion, Fouille**Arme rituelle** : hachette**Alignements opposés** : aucun**LAATHSAAL***Le Rampant***Symbole sacré** : une gueule de serpent dont on voit les crochets**Voies** : Bêtes, Mal, Malédiction**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Camouflage, Discrétion, Prestidigitation**Arme rituelle** : chaîne cloutée**Alignements opposés** : aucun**LUCHANIG***Demi-Dieu des Boueux***Symbole sacré** : un œil de serpent rougeoyant**Voies** : Mal, Terre, Ténèbres**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Survie**Arme rituelle** : gourdin**Alignements opposés** : aucun**OTOSSAL***Le Maître des Ossements***Symbole sacré** : un crâne de démon à cornes**Voies** : Esprits, Mal, Mort**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Bluff, Prestidigitation, Tactiques**Arme rituelle** : canne**Alignements opposés** : Némorga**LES SEIGNEURS DES BÊTES****Symbole sacré** : une représentation stylisée de l'animal**Voies** : Bêtes, Esprits, Survie**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Athlétisme, Équitation, Survie**Arme rituelle** : griffes de poing**Alignements opposés** : aucun**TAMOUL***Le Vieil Homme du Désert***Symbole sacré** : un cercle jaune sur fond bleu clair**Voies** : Air, Bêtes, Terre**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Bluff, Négociation, Survie**Arme rituelle** : cimenterre**Alignements opposés** : aucun**TRÉLU***Demi-Dieu de la Forme et du Dessin***Symbole sacré** : un pinceau**Voies** : Chance, Métal, Savoir**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Déguisement, Négociation, Prestidigitation**Arme rituelle** : rasoir**Alignements opposés** : aucun**VOLSKALKA***Le Cavalier***Symbole sacré** : une paire de lances croisées**Voies** : Bêtes, Force, Héroïsme**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Équitation, Survie, Tactiques**Arme rituelle** : lance**Alignements opposés** : aucun