

# Les Races



LES TERRES  
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 12 Juin 2023



## Les Races

Vous devrez sélectionner une race pour votre personnage. Voici les 10 races jouables:

**Les Damnés**

**Les Demi-Animaux**

**Les Drakes**

**Les Élevés**

**Les Elfes Déchus**

**Les Elfes**

**Les Humains**

**Les Nains**

**Les Orcs**

**Les Gobelins**

Il y a 4 caractéristiques pour chaque race:

**Provenance habituelle:** Les gens de cette race sont plus souvent aperçus dans ces nations. Votre personnage n'est pas obligé de venir d'une provenance habituelle pour sa race.

**Espérance de vie:** Certaines races vivent plus longtemps que d'autres. Ceci devrait avoir un effet sur leur perspective sur la vie. Un Gobelin veut accomplir tout ce qu'il peut en le peu de temps qu'il a, alors qu'un Elfe a le luxe d'attendre avant de prendre une décision.

**Traits raciaux:** Ces indications de costumes ou comportements doivent être respectées pour pouvoir jouer la race.

**Bonus de malus de départ:** Chaque race obtient un bonus de départ différent. Ces bonus sont gratuits. Certaines races ont aussi des malus.



*Ces êtres récemment découverts ont des origines mystifiantes. Certains proviennent de la nation sous-marine d'Eydenlok, quelques un proclament venir des enfers, et d'autres disent avoir vécu un événement catastrophique les amenant près de la mort. Ces êtres brisés ont un fonctionnement différent des autres êtres vivants. Il est incertain d'où ceux-ci tirent leur énergie, car ils n'ont pas besoin de manger ni de boire. Ils ont toutefois besoin d'un sommeil réparateur et dorment usuellement plus que la norme. Leur existence est généralement très courte. Au fil de ces brèves années, le corps des damnés devient de plus en plus endommagé jusqu'au jour où il ne tient plus en un seul morceau.*

## **Provenance habituelle**

Eydenlok, Constantina

## **Espérance de vie**

Non-définie, mais courte

## **Traits raciaux**

Les Damnés ont une apparence inquiétante. Soit ils ont l'air d'être en décomposition, ou ont l'air très malade. Leur statut d'être vivant est pratiquement questionnable. Ils ont généralement le teint pâle et préfèrent majoritairement porter une armure.

## **Bonus et malus de Départ**

La compétence *Endurance Magique*. Immunité aux dégâts maudits. Vulnérabilité aux dégâts bénis.



## Demi-Animaux

*Certains Demi-Animaux naissent avec l'apparence d'humains et gagnent graduellement leurs traits animaliers lors de leur phase de puberté. Le contraire est également vrai où un animal prend une forme demi-humaine. Le spectre animalier de cette race est très large. Certains ont une apparence reptilienne, d'autres ressemblent à des amphibiens alors que plusieurs gardent un visuel s'apparentant aux mammifères. L'explication de leur origine est nébuleuse et débattue, mais plusieurs pensent qu'il s'agit de l'influence du Dieu Créateur ou bien de Maïkilli.*

### Provenance habituelle

Mangrovia

### Espérance de vie

En moyenne 80 ans

### Traits raciaux

Les Demi-Animaux ont la moitié de leur corps représentant un animal, ou bien au moins trois caractéristiques d'un animal. Ils ont également au moins un comportement animalier survenant de temps à autres.

### Bonus et malus de Départ

Les compétences *Vigilance* et *Action Libre*.





Ces êtres à l'apparence reptilienne ont un passé mystérieux. Plusieurs histoires parlent des Drakes comme étant autrefois les gardiens du ciel et d'un monde dans les nuages. À leur naissance, chaque Drake est investi d'un élément de base (Eau, Feu, Air ou Terre), ce qui leur permet une meilleure maîtrise de celui-ci. Personne ne sait avec certitude d'où vient cette puissance, mais plusieurs suspectent leur héritage relié aux dragons même si ladite hérédité n'est que supposée.

## Provenance habituelle

Dragonica

## Espérance de vie

En moyenne 200 ans

## Traits raciaux

Les Drakes doivent avoir des écailles à la couleur de leur élément.

Feu: Rouge, Orange, Or

Eau (Glace): Bleu Foncé, Cyan, Argent

Air (Foudre): Jaune, Bleu Clair, Blanc, Gris

Terre (Acide): Vert, Mauve, Bronze, Noir

Ces écailles doivent couvrir au minimum la moitié des parties de leur corps (visage, bras, jambes, torse).

Certains Drakes sont moins humains que d'autres et ont toujours leur queue pointue, leurs ailes ou une forme de visage plus reptilienne.

## Bonus et malus de Départ

La compétence « *Immunité à un Élément* » pour l'élément associé au drake. Vulnérabilité à l'élément inverse. Possibilité de gratuitement lancer le sort *Souffle Élémentaire* sans incantation une fois par 1 heure (de l'élément associé).





## Élevés

*Dès leur naissance, ces êtres ont toujours un lien particulier avec tous ce qui est divin. Lors de leur croissance, ils développent des capacités magiques et prennent une apparence légèrement angélique ou démoniaque. Les élevés sont souvent obsédés par tout ce qui a un lien au divin ou à la magie et sont parfois difficiles à comprendre. Alors que certains profitent de ce lien privilégié avec le divin, certains en souffrent toute leur vie.*

### **Provenance habituelle**

Partout

### **Espérance de vie**

Variable

### **Traits raciaux**

Les Élevés vénèrent toujours un Dieu et doivent fortement représenter leur foi dans leur costume. Ils ont une apparence d'une autre race (habituellement humain), mais ont également des traits ressemblants aux anges ou aux démons; dessins magiques sur la peau, cornes, ailes, yeux colorés, peau brillante, peau en lambeaux, etc.

### **Bonus et malus de Départ**

La compétence *Dévotion Divine*. Immunité aux dégâts bénis ou maudits (au choix). Vulnérabilité aux dégâts inverse de l'Immunité.



Les Elfes vivent si longtemps qu'ils ont tendance à penser toujours à long terme et à ne montrer que dédain et indifférence pour ce qu'ils considèrent comme une péripétie passagère. Ils ont généralement une grande affinité pour la vie, la connaissance et la nature. Les Elfes sont généralement bien accueillis n'importe où, mais ne s'y sentent jamais chez eux. Malgré leurs hauts standards, les Elfes se montrent généralement plaisants et polis envers ceux qui ne répondent pas à leurs critères d'excellence. Ce dernier sentiment n'est pas partagé par ceux qui vivent sous terre et qui partagent leur sang depuis des lustres. Les Elfes Déchus sont une grande source de peur pour les Elfes.

### Provenance habituelle

Cabiel

### Espérance de vie

En moyenne 400 ans

### Traits raciaux

Les Elfes ont les oreilles pointues et aucune (ou peu de) pilosité faciale. La majorité préfère les vêtements et accessoires élégants. Ils sont généralement respectueux. Les plus âgés sont habituellement sages.

### Bonus et malus de Départ

Les compétences *Volonté de Fer*, *Ressources Illimitées* ainsi que 1 point de compétence supplémentaire à la création du personnage.





## Elfes Déchus

À priori, les Elfes Déchus partagent beaucoup de similarités avec les Elfes réguliers. Leurs différences sont expliquées au travers des récits du passé; la déesse Loth aurait modifié des Elfes pour qu'ils soient à son image. Ces derniers sont généralement mal perçus et chassés à vue à cause de cette association avec le mal. Ceci aura poussé la majorité des peuples de Déchus à se réfugier dans les profondeurs du Norath et y vivre en isolation. La plupart des familles suivent un système matriarcal; les femmes gouvernent et leurs décisions sont fidèlement respectées. Insatisfaits de cette culture du mal, plusieurs individus ont préféré quitter Norath vers d'autres horizons.

### Provenance habituelle

Norath

### Espérance de vie

En moyenne 400 ans

### Traits raciaux

Les Elfes Déchus doivent avoir les oreilles pointues ainsi qu'un teint de peau gris foncé, bleu foncé, violet foncé, ou gris pâle. Ils ont généralement de la difficulté à supporter le soleil et préfèrent être voilés pendant le jour. La plupart des Elfes Déchus ont initialement de la difficulté à faire confiance aux autres.

### Bonus et malus de Départ

La compétence *Combat Aveugle* ainsi que la possibilité de lancer gratuitement le sort *Globe de Lumière/Ténèbres* sans incantation une fois par heure.







*Il est possible de trouver des gobelins de toutes les couleurs, en fonction de leur région. Les Gobelins ont un grand sens de l'humour et aiment faire des blagues même si ce type d'humour n'est pas toujours apprécié de tous. La plupart sont fêtards, rieurs et impatient, vivant leur vie avec légèreté. En raison de leur faible constitution, l'assaut frontal ne fait pas partie de leurs habitudes mais ce qui leur manque en force est compensé par leur rapidité et leur ruse.*

## Provenance habituelle

Grolantor, Mangrovia

## Espérance de vie

En moyenne 60 ans

## Traits raciaux

Les Gobelins ont les oreilles pointues, et la peau d'une couleur qui serait inhabituelle pour un humain (Par exemple: jaune, rouge, vert). Ils vont généralement parler légèrement plus aigu et marcher avec le dos courbé. Ils vont rarement utiliser des armes lourdes ou à deux mains. Ils sont rarement en armure.

## Bonus et malus de Départ

Les compétences *Esquive*, *Coma Simulé* et *Persuasion*





## Humains

*Les Humains sont les êtres les plus ambitieux et divers qui soient. Leur grande adaptabilité leur a permis de survivre des années d'histoire et d'être encore à ce jour un des peuples les plus répandus. Cette grande versatilité leur permet de s'intéresser à n'importe quel sujet et de se perfectionner dans celui-ci rapidement et efficacement. De manière générale, les relations entre les humains et les autres races sont bonnes puisqu'ils arrivent à bien cerner les désirs et demandes de leurs voisins et modifient leur discours en conséquence.*

### Provenance habituelle

Mysteria, Constantina, Astaroth

### Espérance de vie

En moyenne 80 ans

### Traits raciaux

Simplement vous.

### Bonus et malus de Départ

3 points de compétence supplémentaires à la création du personnage.





*Les Nains sont les maîtres dans l'art de l'extraction de métaux précieux des mines environnantes. La majorité des forgerons légendaires sont des Nains et ceux-ci vous l'expliqueront fièrement. Ils sont également reconnus pour être de grands inventeurs et des archivistes assidus. La plupart ont rarement peur de quoi que ce soit et sont généralement assez antipathiques envers ceux qui ne respectent pas un code d'honneur avec la même ferveur qu'eux. Les Nains sont généralement lourdement armés et aiment bien le conflit amical.*

## **Provenance habituelle**

Constantina, Mysteria

## **Espérance de vie**

En moyenne 150 ans

## **Traits raciaux**

Les Nains ont une grande pilosité, souvent faciale. Les vêtements des Nains sont habituellement sales ou usés. Les Nains sont généralement courageux et téméraires.

## **Bonus et malus de Départ**

Les compétences *Résistance aux Poisons* et *Vaillance*.





## Orcs

Les orcs sont prompts à la colère et préfèrent habituellement agir plutôt que de réfléchir et discuter. Leur bonne constitution fait d'eux d'excellents combattants, et la plupart profiteront de leur allure intimidante pour imposer le respect. Tragiquement, les différentes tribus orc sont souvent en conflit les unes avec les autres en raison de leur caractère explosif. Cependant, certains individus sont plus pacifiques et utilisent cette ardeur vers d'autres buts que le combat.

### Provenance habituelle

Grolantor

### Espérance de vie

En moyenne 80 ans

### Traits raciaux

Les Orcs ont la peau verte, orange ou grise. Ils ont souvent une apparence sauvage, de grosses dents et des dessins tribaux. La plupart des Orcs sont imposants et brusques.

### Bonus et malus de Départ

Les compétences *Intimidation* et *Endurance du Corps*

