



# Les Races

## La Foire aux Chimères

### Haut elfe

#### Obligations

résistance à la magie (en combinaison 0/20,  
peut être pris en tant que connaissance)

#### Interdictions

développement corporel  
maîtrise des runes  
chamanisme

#### Moins cher

méditation (3)  
résistance à la magie (1)

#### Plus cher

torture (4)  
armure lourde (6)

Les hauts elfes sont un peuple marchand et marin issu des premiers elfes venu des mers du Sud. Installés sur les rivages de diamant, ils fondèrent dès la première ère la grande cité de diamant. Leur civilisation puissante, largement versée dans la pratique de la magie fût une base pour l'expansion du commerce dans une grande partie du monde.

Les hauts elfes se distinguent par la taille svelte, un corps élancé (tout comme leur cousin elfes Sylvains) et leurs oreilles en pointes. Leur structure patriarcale établit une forte tendance à développer des comportements chauvinistes qui les desservent souvent lors de pourparlers entre les nations naines, humaines et orcs. On les dit impétueux, sévère, bon commerçant, fière, indomptable, initiés à l'astrologie, l'alchimie, les arts magiques des arcanes, la stratégie, l'écriture/lecture, les arts peints, la musique et aimant les mets raffinés. Pour beaucoup il ne s'agit là que de légendes.

# Elfe sylvain

## Obligations

parler aux animaux

## Interdictions

armes à feu

ingénieur

maîtrise des runes

domaines de magie Mental et Nécro

développement corporel

## Moins cher

manier l'arc (2)

piégeur (2)

goûteur (2)

## Plus cher

lire et écrire (2 par langue)

armure lourde (6)

Les elfes Sylvains, tout comme leurs cousins du Sud haut elfe sont issus des premiers elfes insulaires. Leur civilisation à l'inverse des autres elfes, ont rejoint une idéologie sociétale fondée sur l'équilibre des forces naturelles et la sauvegarde des environnements naturels.

Leur organisation est proche d'une civilisation semi-nomade, où le couple royal tient place d'Oblat (ou serviteur du peuple). Dès leur origine la légende raconte que les elfes sylvains se sont débarrassés de leurs habits souillés par la guerre et la corruption, qu'ils lavèrent leurs péchés dans la rivière verte et s'établirent dans la grande forêt de Lia Ohe lin.

De ce fait la plupart des elfes sylvains ont adoptés une tenue vestimentaire simple et efficace, majoritairement fondée sur l'emploi de fibres naturelles (pagne) et sur de nombreux tatouages symboliques. Peu d'écrits détaillent le fonctionnement de la société Sylvaine et encore plus rare sont ceux qui entretiennent des rapports de longue durée avec eux. On les dit farouches, franc, bon combattant, initiés aux secrets de la médecine et de l'élémentalisme, du chamanisme, musicien, bon chasseur et prompt à aider toutes les créatures de la forêt.

# Elfe noir

## Obligations

moral d'acier

## Interdictions

maîtrise des runes

magie du domaine de l'eau

développement corporel

toucher de vie

chamanisme

## Moins cher

arbalète (3)

torturer (2)

assassiner (5)

moral d'acier (2)

## Plus cher

arme lourde (4)

armure lourde (6)

Le peuple elfe noir (ou drow) a quitté il y a bien longtemps la société elvine du Sud afin de rejoindre les terres éloignées du Ouestfell, au-delà des monts-remparts.

Ils ont choisi il y a bien longtemps de se consacrer à l'art de la guerre, et plus particulièrement aux technologies de pointe qui permettent de massacrer vite et bien. Comment une race aussi pacifique et proche de la nature a pu donner naissance à des êtres aussi mauvais et industriels, on ne sait. Si les Elfes peuvent parfois intervenir en faveur des autres races, ce n'est guère le cas des Elfes Noirs, même si certains ont des échanges fréquents avec les Peaux-vertes. D'aspect physique semblable à leurs frères de lumière, ils s'en distinguent par leur amour exclusif du noir, là où les Elfes, comme les Hobbits, portent des nuances qui rappellent la nature.

Les Elfes Noirs ont choisi de vivre dans les immenses cavernes du flanc ouest des montagnes du bord du monde, faisant concurrence aux Nains dans l'exploitation du sous-sol. C'est par eux que sont ainsi parvenues de vagues informations sur des races existantes, très loin au-delà des Terres Perdues.

Obligations

développement corporel

Moins cher

développement corporel (3)

Interdictions

maîtrise des Runes

domaines de magie non raciale

se défilier

toucher de vie

Plus cher

lire et écrire (2 par langue)

Le peuple peau verte : Les plus guerriers sont sans conteste les Orcs et leurs cousins les Gobelins (plus petits), qu'on regroupe sous l'appellation de "Peaux-vertes", d'après leur caractéristique physique la plus remarquable. Verts, vilains, difformes et bagarreurs, leur force est plus physique que mentale, même si on trouve parmi eux de fins stratèges et de bons shamans. Ils s'organisent en bandes, mais ne se font guère confiance entre eux, et perdent un temps fou à s'auto-massacrer. La haine les quitte rarement : haine de leurs comparses, haine de leurs ennemis, voilà leur culture et leur moteur. Ils seraient capables de provoquer leur propre destruction si l'autorité de leurs chefs et de leurs sorciers/chaman faiblissait. Ils ne sont pas hermétiques à la magie, mais la plupart préfère le combat. Sans pitié sur le champ de bataille, ils trouvent pourtant leur limite dans leur plus intime conviction : pour eux, c'est au plus fort de gagner. Un adversaire déterminé à les vaincre les fera reculer, à moins que des conflits internes n'éclatent dans leurs rangs et que l'affrontement se termine en conflit interne, auquel cas l'adversaire n'a plus qu'à les regarder se taper sur la gueule, en rigolant.

Les gobelins se distinguent toutefois de leurs cousins par leur forte propension à user de tous les stratagèmes possible pour s'accaparer les richesses et le pouvoir. On les dits particulièrement farouche, désorganisés, hargneux, avares, sans pitié, ingénieux, et par-dessus tout complètement inconscients.

Evidemment, avec des passe-temps pareils, ils n'ont pas vraiment l'occasion de développer des modes vestimentaires, et se contentent de lambeaux et de bouts d'armures récupérés sur les champs de bataille, et d'armes ou d'accessoires braqués à leurs ennemis (c'est-à-dire tout le monde, "par principe!").



# Humain civilisé

## Obligations

néant

## Moins cher

néant

## Interdictions

maîtrise des runes

toucher de vie

chamanisme

## Plus cher

néant

Les Humains sont évidemment présents partout, mais leurs tribus sont si nombreuses, leurs coutumes si variées, et leur caractère si changeant, qu'il est difficile d'en faire une description commune. Grosso modo, ils sont plus grands que les Nains (ce n'est pas dur), mais plus petits et moins beaux que les Elfes (c'est pas dur non plus). Ce sont de bons guerriers et de bons mages, même si certains préfèrent le commerce ou la culture. Ils vivent pour la plupart en communautés, éparpillées à travers l'étendue des terres du continent. Certains ont développé des aptitudes de marins, de cultivateurs ou de bûcherons, en fonction de leur environnement.

Dans l'ensemble, les Humains sont solidaires les uns des autres, mais leur principal (et gros) défaut, l'ambition, les pousse à vouloir toujours plus et mieux que les autres. On trouve donc parmi eux des indépendantistes farouches qui ne marchent que pour leur profit personnel, des serviables qui se font mercenaires s'ils trouvent un patron qui paie bien, des chefs de guerre qui vont chercher chez les voisins ce qui leur manque, des mages assoiffés de connaissances mystiques, des escrocs qui ont vite compris comment tirer parti de cet autre gros défaut humain qu'est la naïveté, et, quand même, quelques-uns qui maîtrisent leur ambition et résistent à la corruption.

Leur capital, Altarion (celui qui vient du haut) est de ce point de vue un pur produit de la société humaine. De nombreuses communautés l'occupent, et les intérêts qui y divergent assurent à la cité une dynamique très importante temps du niveau du commerce que de la culture et de la science.

Certains ont décidé un beau jour de s'en aller vivre dans les montagnes du Nord, et ont progressivement perdu contact avec la civilisation. Ces Humains dits Non Civilisés ont cependant gardé les mêmes aptitudes à la magie et à la guerre que leurs frères des villes.

# Humain non - civilisé

## Obligations

néant

## Moins cher

développement corporel (3)

## Interdictions

maîtrise des runes

armure lourde - armes à feu - arbalète

toucher de vie

ingénieur

## Plus cher

lire et écrire (2 par langue)

connaissance de la magie (7)

Les Humains sont évidemment présents partout, mais leurs tribus sont si

nombreuses, leurs coutumes si variées, et leur caractère si changeant, qu'il est difficile d'en faire une description commune. Grosso modo, ils sont plus grands que les Nains (ce n'est pas dur), mais plus petits et moins beaux que les Elfes (c'est pas dur non plus). Ce sont de bons guerriers et de bons mages, même si certains préfèrent le commerce ou la culture. Ils vivent pour la plupart en communautés, éparpillées à travers l'étendue des terres du continent. Certains ont développé des aptitudes de marins, de cultivateurs ou de bûcherons, en fonction de leur environnement.

Dans l'ensemble, les Humains sont solidaires les uns des autres, mais leur

principal (et gros) défaut, l'ambition, les pousse à vouloir toujours plus et mieux que les autres. On trouve donc parmi eux des indépendantistes farouches qui ne marchent que pour leur profit personnel, des serviables qui se font mercenaires s'ils trouvent un patron qui paie bien, des chefs de guerre qui vont chercher chez les voisins ce qui leur manque, des mages assoiffés de connaissances mystiques, des escrocs qui ont vite compris comment tirer parti de cet autre gros défaut humain qu'est la naïveté, et, quand même, quelques-uns qui maîtrisent leur ambition et résistent à la corruption.

Leur capital, Altarion (celui qui vient du haut) est de ce point de vue un pur produit de la société humaine. De nombreuses communautés l'occupent, et les intérêts qui y divergent assurent à la cité une dynamique très importante temps du niveau du commerce que de la culture et de la science.

Certains ont décidé un beau jour de s'en aller vivre dans les montagnes du Nord, et

ont progressivement perdu contact avec la civilisation. Ces Humains dits Non Civilisés ont cependant gardé les mêmes aptitudes à la magie et à la guerre que leurs frères des villes.

# Gobelin

## Obligations

se défilier

## Interdictions

maîtrise des runes

développement corporel

toucher de vie

maîtrise de la magie

méditation

## Moins cher

se défilier (2)

dernier souffle (1)

ingénieur (4)

## Plus cher

lire et écrire (2 par langue)

Le peuple peau verte : Les plus guerriers sont sans conteste les Orcs et leurs cousins les Gobelins (plus petits), qu'on regroupe sous l'appellation de "Peaux-vertes", d'après leur caractéristique physique la plus remarquable. Verts, vilains, difformes et bagarreurs, leur force est plus physique que mentale, même si on trouve parmi eux de fins stratèges et de bons shamans. Ils s'organisent en bandes, mais ne se font guère confiance entre eux, et perdent un temps fou à s'auto-massacrer. La haine les quitte rarement : haine de leurs comparses, haine de leurs ennemis, voilà leur culture et leur moteur. Ils seraient capables de provoquer leur propre destruction si l'autorité de leurs chefs et de leurs sorciers/chaman faiblissait. Ils ne sont pas hermétiques à la magie, mais la plupart préfère le combat. Sans pitié sur le champ de bataille, ils trouvent pourtant leur limite dans leur plus intime conviction : pour eux, c'est au plus fort de gagner. Un adversaire déterminé à les vaincre les fera reculer, à moins que des conflits internes n'éclatent dans leurs rangs et que l'affrontement se termine en conflit interne, auquel cas l'adversaire n'a plus qu'à les regarder se taper sur la gueule, en rigolant.

Les gobelins se distinguent toutefois de leurs cousins par leur forte propension à user de tous les stratagèmes possible pour s'accaparer les richesses et le pouvoir. On les dits particulièrement farouche, désorganisés, hargneux, avarés, sans pitié, ingénieux, et par-dessus tout complètement inconscients.

Evidemment, avec des passe-temps pareils, ils n'ont pas vraiment l'occasion de développer des modes vestimentaires, et se contentent de lambeaux et de bouts d'armures récupérés sur les champs de bataille, et d'armes ou d'accessoires braqués à leurs ennemis (c'est-à-dire tout le monde, "par principe!").

# Nain

## Obligations

la barbe doit faire au moins 40 cm de long.  
La petite taille et le mauvais caractère sont de rigueur.

## Moins cher

armurerie (1)

ingénieur (4)

armure légère (2)

armure lourde (4)

## Interdictions

maîtrise de la magie

méditation

vision divinatoire

se défiler - toucher de vie

manier l'arc - arme longue - chamanisme

## Plus cher

néant

Chimères où ils fondèrent Barak araz (la porte de l'entre-terre). Ils migrèrent dès la 2<sup>ème</sup> ère en direction des monts-remparts lors de la grande guerre de la genèse où s'affrontèrent de nombreux peuples.

Les Nains forment également une race de vaillants combattants, car à vivre sous les montagnes pendant des générations, ils ont appris à maîtriser les métaux et les gemmes, et sont réputés pour l'excellente qualité de leurs armes. De petite taille, très

robustes et plus rancuniers que quiconque, ils portent la barbe par conviction et la cote de maille par prévention. Solides et endurants, ils font des alliés fidèles, mais gare à qui les trompe. Grands buveurs, bons mangeurs, ils se tressent le poil pour éviter qu'il trempe dans la soupe et gâche la bière.

Ils sont incapables d'accéder à la magie, mais loin de le regretter, ils sont très fiers

d'avoir développé des "runes" : symboles gravés dans la pierre ou le métal et chargés de pouvoir, les runes enchantent les armes, augmentent la force de celui qui les porte, et bien d'autres choses - bref, leur permettent d'affronter sereinement les autres races. Les Maîtres des Runes, qui ont longuement appris la signification des symboles et perfectionné leur art de la forge, sont hautement considérés, tant par leur peuple que par les autres. En effet, si seul un Nain peut forger des runes et les activer, n'importe qui peut en utiliser, ce qui donne lieu à de fructueux échanges... car les Nains aiment l'or, et tout ce qui brille en général.





# Lutin

## Obligations

maîtrise de la magie  
se défilier (en combinaison 0/20, peut être pris en tant que connaissance)

## Interdictions

les "protection matérielle" sauf Poche secrète  
le maniement d'armes sauf Arme courte  
les attaques spéciales  
piégeur  
maîtrise des Runes développement corporel  
domaines de magie Mental et Nécro  
assassiner – Ingénieur - chamanisme

## Moins cher

se défilier (2)  
poche secrète (1)  
méditation (3 pts)  
premiers soins (1)  
médecine (2)

## Plus cher

arme courte (2)

Les Lutins sont de petits êtres très curieux, dénués de mauvaises pensées. Ils ont de grandes oreilles (sûrement pour entendre tout ce qui se dit) et sont souvent coiffés de bonnets et de chapeaux fantastiques dont la pointe tombe jusqu'au sol. Comme tous les peuples proches de la nature, les Lutins affectionnent particulièrement le vert, et leurs habits sont riches de dégradés, passant du vert-bleu au vert-jaune, du vert clair au vert foncé, sans oublier les verts criards. Ils ne sont pas méchants, et savent être reconnaissants et loyaux. L'argent ne les intéresse pas, et si l'on veut en tirer quelque secret, mieux vaut les inviter à une bonne table. Leur magie vise à les protéger plus qu'autre chose, et bien sûr à satisfaire leur curiosité en se rendant invisibles. Peu attirés par la guerre, ils préfèrent y participer à couvert, pour soigner les blessés. Cela leur vaut un certain mérite, car si leur magie est puissante, rares sont ceux qui savent manier l'épée.

# Farfadet

## Obligations

se défiler

## Moins cher

se défiler (2)

serrurier niveau 1 (1)

## Interdictions

maîtrise des rune

développement corporel

heaume

armure lourde

bouclier long

pavois

domaines de magie mental et nécro

assassiner - ingénieur - chamanisme

## Plus cher

néant

Les Farfadets, à l'opposée, sont des êtres sournois et manipulateurs.

Grands amateurs de mauvais coups et de tours pendables, ils n'aiment rien tant que semer la zizanie et voir les autres se battre. Un de leurs tours les plus connus consiste à perdre les voyageurs en forêt, après leur avoir pris leur or en échange d'une mauvaise information - car les Farfadets sont aimantés par tout ce qui brille et tout ce qui a de la valeur, plus encore que les Nains. Egoïstes, voleurs, menteurs, ils sont toujours prêts à escroquer le pauvre type qui aura le malheur de les prendre pour de gentils Lutins. Quelques détails suffisent pourtant à les différencier : si leur taille et la forme de leurs oreilles sont identiques, les bonnets des Farfadets n'ont pas de bout pointu mais des grelots, et laissent parfois apparaître leurs cornes. Leurs habits comportent souvent une trace de rouge en plus du vert, et ils raffolent des chaussettes à rayures, qu'ils portent avec des pantalons courts pour bien les montrer.

Note : Il ne faut surtout pas essayer de se venger d'un Farfadet, car leur magie, si elle ne tue pas, peut mettre sévèrement hors d'état de nuire. Le mieux est encore d'éviter leur fréquentation et de ne jamais leur demander de l'aide. Quant aux Farfadettes, il faut tout autant s'en méfier, car elles n'usent de leurs charmes que pour mieux dépouiller et déboussoler les naïfs qui les écoutent.

# Dryade / Ent

## Obligations

toucher de vie (en combinaison 0/20,  
peut être pris en tant que connaissance)

## Moins cher

néant

## Interdictions

maîtrise des runes

défier

torturer

commercer

chamanisme ? (ça me parait pas forcément incompatible mais  
peut être trop puissant donc je l'interdis )

## Plus cher

néant

Les Dryades sont les plus difficiles à repérer. Mi-végétales, mi-humaines, elles ne se distinguent de leur environnement que lorsqu'elles se mettent à bouger. On les nomme parfois Ents (hommes-arbres) si leur apparence est masculine, mais elles peuvent aussi bien adopter la forme d'une petite mousse fragile, d'un arbuste fruitier, ou d'une fleur éclatante, sans que leur force en soit diminuée. Très secrètes, elles se méfient des "Sansfeuilles", dont elles connaissent les tendances malsaines et la soif de pouvoir - une notion qui leur est totalement incompréhensible. Si elles acceptent de laisser les Elfes se tailler des arcs, mieux vaut demander leur accord avant de couper du bois pour se faire une arme, car négliger leur pouvoir peut avoir des conséquences dramatiques. Leur magie, à l'image de la nature, peut être bénéfique comme une averse de printemps, ou terrifiante comme une tempête d'automne. Une simple fleur peut dégager des odeurs si envoûtantes que le mécréant se retrouve ligoté de lianes sans même s'en rendre compte. Ainsi, quiconque salissant volontairement leur milieu naturel ou tuant des plantes pour le plaisir s'expose à de sauvages représailles. Ceci dit, elles peuvent être très aimables face à un voyageur égaré ou à un herboriste venu chercher quelques plantes.

Le mystère qui entoure l'apparition de ce peuple est aussi épais que celui des origines du monde, néanmoins on suspecte un lien étroit entre ces créatures et les êtres magiques tels que les fées, farfadets et lutins.

# Fée

## Obligations

maîtrise de la magie  
toucher de vie (en combinaison 0/20, peut être pris en tant que connaissance)

## Moins cher

maîtrise de la magie (5)  
méditation (3 pts)

## Interdictions

maîtrise des runes  
toute compétence guerrière ou technologique  
chamanisme

## Plus cher

néant

Reste à présenter les Fées, qui sont à la magie ce que les Orcs sont à la guerre.

Considérées comme un peuple des forêts, ils n'ont pas pour vocation de les protéger, mais s'y sentent plus en sécurité que dans les plaines (où l'on croise toutes sortes d'individus louches) et dans les montagnes (royaume des Nains d'où la magie est bannie).

Ils/elles sont petites, ne dépassant que rarement le mètre et demi - et encore, les

légendes disent qu'elles ont grandi, faisant à l'origine 75 cm maximum. De cette époque, elles ont gardé des ailes, mais celles-ci n'ont pas grandi avec elles, et rares sont les fées dont les ailes sont assez robustes pour leur permettre encore de voler longtemps. Certaines ressemblent à des libellules, fines et élancées, d'autres à de petits bourdons, toutes en rondeurs et en douceurs. Leurs vêtements de tissus légers ont des couleurs chatoyantes qui évoquent les papillons et les oiseaux peuplant les sous-bois.

Totalement bonnes, inaccessibles au mal, elles sont toujours prêtes à rendre service,

à soigner, à renseigner. Ils ne sont pas naïves pour autant, et ont appris, parfois à leur dépens, que tout le monde ne pense pas comme elles. Incapables de se battre, par conviction et parce qu'elles ne peuvent guère compter sur leur force physique, elles ont développé une magie qui leur permet de se défendre sans blesser ni tuer, et elles peuvent se mettre à plusieurs pour châtier les vilains.